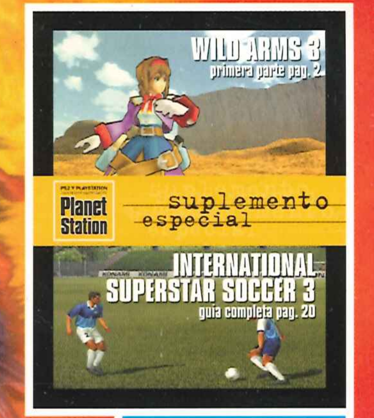
PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE

Planet Station

NUMERO 52 | ESPAÑA 2,45 EUROS

revista + libro de trucos 2,45 euros

Sorteamos 20 packs Primal
15 juegos Doctor Muto



SUPLEMENTO 28 PÁGS. GRATUITO

▶FINAL FANTASY ORIGINS
Todos tenemos un pasado

ISS 3
ENTER THE MATRIX
X-MEN 2
RAYMAN 3
MOTO GP 3
CONTRA: SHATTERED SOLDIER
WILD ARMS 3
VEXX
WAR OF THE MONSTERS
DOCTOR MUTO
Y MUCHOS JUEGOS MÁS

▶TENCHU: LA IRA DEL CIELO
Este muerto está muy vivo

▶ZOE: THE 2ND RUNNER
¡Qué mecha tiene Kojima!

▶SPLINTER CELL
El gran rival de Snake

RYGAR
Un escudo es para siempre



8 421174 023497 20052
editorial aurum

EN ZONA DVD: Minority Report ■ El Viaje de Chihiro ■ Darkness ■ 800 Balas ■ Easter Eggs

FROGGIE la mayor diversion para tu movil



TELECOÑAS

¿BUSCAS VENGANZA?
¿TE GUSTA GASTAR BROMAS?
NOSOTROS TE AYUDAREMOS...

906 51 02 53

RELACIONES

NOSOTROS TE PRESENTAMOS A UN MONTÓN DE CHICAS/OS

¡¡¡TÚ SÓLO TENDRÁS QUE ELEGIR!!!

envía **LIGAR11** al **7494**

"Mis amigas me dejaron plantada en sábado, asi que me conecté por morbo. Desde entonces estoy con Alex, mi chico" -Ana-

"Un amigo me lo recomendó, me conecté y ¡FUE GENIAL!. Conocí a un montón de chicas y encontré a Ana, la más sexy que he conocido". -Alex-

¡¡¡CONOCE LAS MEJORES CHICAS DE LA CIUDAD!!!

envía CHAT11 al 7494

ELLAS TE ESTAN ESPERANDO...
¡¡CONÉCTATE AHORA!!
O LLAMA AL 906 51 02 45

LOGOS Y TONOS

¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!!
Envía LT7 seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al 7494. Ej: LT7 62067 MOTOROLA. O LLAMA AL 906 03 26 15

21083	01163	01003	01140	04135	03110	16222	06070	09013	29087	06047	09016
02015	03084	06131	27026	16188	30002	03004	18026	03383	04108	09012	06351
01246	27000	03091	01001	06050	21073	20138	01022	09121	02209	01025	30008
03021	18259	30061	01176	06060	03112	16223	19004	02082	01173	30023	30278
30449	01037	21012	18465	18258	03040	02237	30003	18437	02009	50111	01175
01067	21010	27005	18260	02021	01018	18270	01164	03422	18288	18341	04006
01041	03002	17034	01051	03393	50101	24005	03039	20136	04012	18315	02016
03027	06417	06014	06049	06368	03015	18043	18240	06085	03093	01081	11035
03021	03037	28173	01216	02026	01007	01016	01036	01029	24004	06051	06006
03001	24021	03022	06360	02052	18026	04092	03030	06001	06039	09150	16219
49003	16220	02018	49641	24035	01015	26000	06061	16218	16224	16143	04061
18000	01034	01023	01006	16108	02038	06032	09098	27202	27023	18354	49630
24052	16100	01160	30276	04018	01260	30011	09138	04097	21032	20001	09098
06061	01211	01008	26007	12034	05136	49648	30074	25067	21036	19043	16020
09022	22015	20022	16142	09106	06095	03011	03003	01160	01148	27126	16157
09105	09087	03100	01039	01033	01002	24072	21188	18070	09302	01027	27015

TOP 10

62067 Chihuahua - Cocacola
60278 Desenchantee - Kate Ryan
59468 Without Me - Eminem
54210 Fiesta pagana - Mago de oz
62073 Shin Chan - Tv
51027 Mission impossible - Cine
62023 Simpsons - Tv
55058 Cara al sol - Himno
54257 Cuando tu vas - Chenoa
68014 Hala madrid - Himno

51005 El exorcista - Cine
60269 All the things she said - Tatu
68030 Cent. Real Madrid - Himno
55024 Himno de la Legion - Himno
51021 La pantera rosa - Cine
51003 El bueno el feo y el malo - Cine
62007 El equipo A - Tv
53240 Lethal industry - DJ Tiesto
55011 himno de Espana - Himno
62065 MTV - Anuncio
68002 cant del barca - Himno
62039 rasca y pica - Tv
62027 Fraggle rock - Tv
53221 Infected - Barthez
51000 Star wars darth vader - Cine
54217 Asereje - Las ketchup
54231 A dios le pido - Juanes
59604 Lose Yourself - Eminem
53237 Universe - Chasis
51075 Gladiator - Cine
62000 Benny hill - Tv
51036 Titanic - Cine
68001 Atletico de Madrid - Himno
55022 Els segadors - Himno
59608 8 mile - Eminem NOVEDAD
54247 Sin miedo a nada - Alex Zubago
54268 Baila casanova - Paulina Rubio
57005 Tarzan- Grito
53009 Freestyler - Boomfunk Mc

60042 Sultans of swing - Dire Straits
62043 SouthPark - Tv
53199 On the move - Barthez
65021 Paquito chocolatero - Yeye
54222 Ave maria - David Bisbal
54219 Baila morena - Zucchero
59045 Tubular bells - Mike oldfield
53205 Samba adagio - Safri duo
68015 Real sociedad - Himno
54306 Color Esperanza - Diego Torres NOVEDAD
54213 Que la detengan - David Civera
60231 By the way - Red hot chili peppers
60012 Sweet child of mine - Guns n roses
68004 Himno del athletic de bilbao - Himno
62029 Verano azul - Tv
53238 Space melodie - Luna park
53014 Ecuador - Disco
51016 James Bond - Cine
54256 Que el ritmo no pare - P. Manterola
51087 Terminator - Cine
60118 in the end - Linking park
51008 El padrino - Cine
54262 Soy yo - Marta Sanchez
54291 Digale - David Bisbal
51111 Pulp fiction - Theme
54206 Torero - Chayanne
60015 Enter sandman - Metallica
61012 Breathe - Prodigy
56001 El show de barrio sesamo - Infantil
60024 The final countdown - Europe
62014 Inspector gadget - Tv
53060 Cafe del mar - Energy 52
53220 Moi...Lolita - Alizee
59599 Jenny from the block - Jennifer Lopez
59592 Skater bo - Avril Lavigne
54014 Cacho a cacho - Estopa
60013 Number of the beast - iron maiden
54298 Mola mazo - Camilo Sesto NOVEDAD
51013 Indiana Jones - Cine

54310 Morenita - Upa Dance NOVEDAD
51033 Star wars - Cine
50009 La internacional - Tradicional
60017 Otherside - Red Hot Chili Peppers
53257 Never Again - Milk Inc
53252 Insomnia - Faithless
59143 Every Breath You Take - Police
62032 Coca Cola - Tv
54218 Bicho malo - Capitan canalla
72107 Braveheart - DJ Sakin
54276 Ni mas ni menos - Los Chichos
59580 Dilema - Nelly FT Kelly Rowland
54209 Corazon Latino - David Bisbal
59027 Walk of life - Dire Straits
53222 L`Amour Toujours - GiGi DAgostino
54203 Suerte - Shakira
51092 Harry PotterTheme - Cine
53225 Out of Grace - Anglia
60112 With or without you - U2
54270 El aire que me das - David Busta
54275 Me muero por conocerte - Alex Ubago
51001 Addams Family - Cine
53012 Children - Disco
62005 Coche fantastico 2 - Tv
51002 Axel f - Cine
51058 Summer Loving - Grease
54316 No me llames iluso - La cabra mecanica
53292 Ganbareh - Sash
60014 Breakingt the law - Judas Priest
62015 Los picapiedras - Tv
51004 Carros de fuego Cine
54180 Chiquilla - Seguridad Social
59005 Take on me - Aha
51113 May It Be - El señor de los anillos
62009 Expediente X - Tv
56008 Bajo del mar - La sirenita
55059 Asturias Patria querida - Himno
51127 La vida es bella - Cine
51063 Pretty woman - Cine

60045 Satisfaction - Rolling Stones
60213 The Trooper - Iron Maiden
68003 Himno del Betis - Himno
66018 New york new york - Frank Sinatra
54272 Danza del fuego - Mago de Oz
59541 Yesterday - The Beatles
54274 Hasta que el cuerpo aguante - Mago de Oz
59321 The way I am - Eminem
65011 Mi carro - Manolo Escobar
61048 Hey boy hey girl - Chemical Brothers
53249 Power Brena - Barthezz
62017 Mazinguer Z - Tv
60078 Moonlight Shadow - Mike Oldfield
51125 come what may - Moulin Rouge
51131 Concerning Hobbits - Señor de los anillos
60023 Stairway to heaven - Led Zeppelin
71015 Zankoku na tenshi no thesis - Evangelion
61005 Oxygen - Jean Michelle Jarre
68016 Himno delSevilla fc - Himno
59605 Feel - Robbie Williams NOVEDAD
60328 Smells like teen spirit - Nirvana
51070 Tiburon - Cine
59584 Die another day - Madonna NOVEDAD
54266 La chica de ayer - Enrique Iglesias NOVEDAD
59559 Cleanin out my closet - Eminem NOVEDAD
56002 Hakuna matata - Infantil
54283 Sobe son - Msm NOVEDAD
65018 La cabra - Yeye
62050 Los munsters - Tv
54227 Tre parole - Valeria Rossi
62075 Arale - Tv
68026 We are the champions - Queen
53247 Dark Pharao - Barthezz
62002 Bugs bunny - Tv
60020 Light my fire - The doors
54258 Dame mas - Formula abierta
61046 Babys Got A Temper - Prodigy
72216 Like a prayer - Madhouse
55025 Partido Popular - Himno

60016 Come as you are - Nirvana
72004 Lap 4 More - Barthezz
54286 Te necesito - Amaral
54216 Tu piel - Manu Tenorio
68007 Malaga - Himno
64056 Eyes on me (theme) - Final Fantasy VIII
68020 Himno del Zaragoza cf - Himno
71000 Theme - Doraemon
59026 Walking away - Craig David
54026 La copa de la vida - Ricky Martin
72256 Castles in the sky - Ian Van Dahl
64045 Lemmings - Video
61049 Mindfields - The prodigy
62052 Gran hermano - Tv
66059 Killing me softly - Roberta flack
59474 Gangstas paradise - Coolio
66021 La bamba - Los lobos
59587 Dirrty - Christina Aguilera NOVEDAD
54215 Primavera clara - Nuria Fergo
59316 cant get you out... - kylie minogue
59037 You can leave your hat on - joe cocker
62028 Charlies angels - Tv
54300 No soy un superman - David Busta NOVEDAD
62062 Betty la fea - Tv
68012 Himno del Racing de Santander - Himno
62058 Spiderman - Tv
51035 Superman - Cine
51044 Austin Powers - Cine
61025 Tour de france - kraftwek
53305 Whats your flava - Craig David
54214 El alma al aire - David Bisbal
51018 Jamesbond3 - Cine
60356 Not gonna get us - Tatu NOVEDAD
72000 Children of the demon - Aqualords
51120 Amelie - Cine NOVEDAD
54313 Tragedia - Marc Anthony NOVEDAD
53022 Blue - Eiffel65
65014 libre - Nino bravo
72259 Sms - Barcode Brothers

*Precio del mensaje: 0,9 €/men. *Precio de la llamada a 906: 0,72 - 0,78 €/min. *Los datos obtenidos al solicitar el servicio pasarán a nuestra base de datos, siendo utilizados para el envio de publicidad. * Para darse de baja de la base de datos llamar al teléfono 902013633

PLANETSTATION 52
ABRIL 2003
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com

EDITORA
Katharina Stock
ADMINISTRACIÓN
Alex Gascón
DIRECTOR DE ARTE
Ibon Zugasti

DIRECTOR
Nacho Fernández
JEFE DE REDACCIÓN
Tonio L. Alarcón
REDACTOR
Carlos Fernández
DISEÑO GRÁFICO
Gustavo Besada
COLABORADORES
Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear, Víctor Carrera, Santiago Heredero (redacción), Eduardo Rodríguez (corresponsal en Japón), Ricardo Estellés (corrector de estilo).
ILUSTRADOR
Isarn Batllés
FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID Juan Espantaleón

PUBLICIDAD
BARCELONA
Jefe de Publicidad
Enric Vallespí
Responsable de Publicidad
Francisco García, Leticia Bazo

MARKETING
Noelia Buenafuente

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik
Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98



despegue

La inminente llegada de la primavera parece que *ha alterado la sangre* de los desarrolladores (si es que ya lo dice el refrán), porque después de la cuesta de enero y las rebajas, se han puesto las pilas con un buen puñado de grandes lanzamientos, desde *Tenchu 3* hasta *Contra* o *Rygar*, pasando por *Wild Arms 3* o el *exclusivísimo* juego de X-Box *Splinter Cell*. Pero, nostálgicos que somos, nos hace especial ilusión el reportaje que os hemos preparado sobre *Final Fantasy Origins*, con dos añejos juegos que todo buen aficionado a este mundillo debería tener. ¡Ah! y no podemos olvidarnos de la segunda parte de la Enciclopedia de los Trucos, esta vez dedicada a PS2, con la que no habrá juego que se os resista. Desde *PlanetStation* (sección ayuda desinteresada al jugón), esperamos que la enciclopedia os sea de gran ayuda.

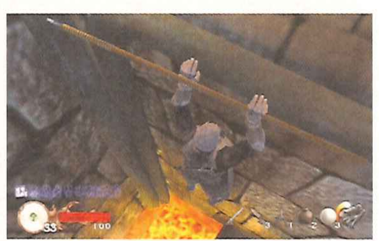
planet@ed-aurum.com

sumario

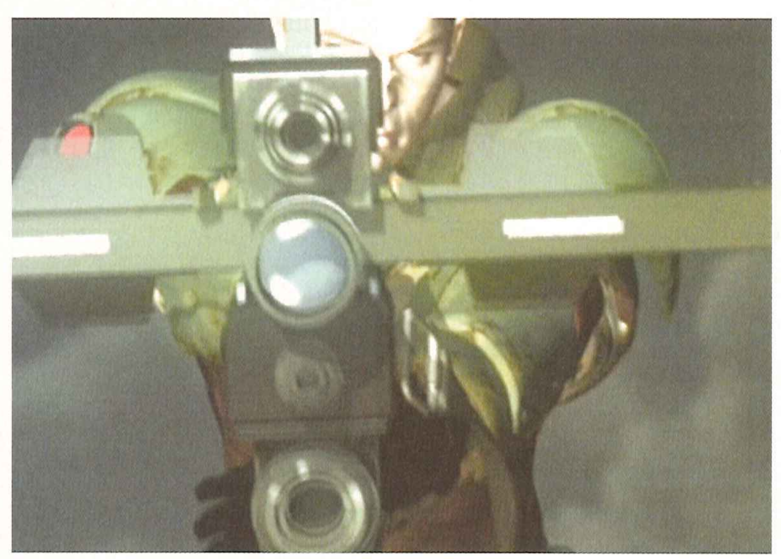












PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD
Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS
Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el *cel shading* (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN
La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA
También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.

Sony llega a un acuerdo con IBM y Butterfly.net

La red de juego *on-line* va tomando forma

Además de esta importante alianza, Sony también ha anunciado las primeras pruebas con usuarios de juegos en red de banda ancha

Este será el año de la implantación del juego *on-line* a través de PlayStation 2, y por ello ya se empiezan a producir los primeros movimientos de Sony para tenerlo todo el punto. Recientemente se ha anunciado un acuerdo con IBM y Butterfly para crear el entorno que permitirá disfrutar de los juegos en red con la bestia negra.

IBM y Butterfly han diseñado la Butterfly Grid, una red que permitirá garantizar que los juegos estén siempre disponibles y que cuenten con un rendimiento óptimo. Una de las principales ventajas de este sistema es que los desarrolladores pueden crear directamente los juegos sobre una red informática activa y de hecho en la web de Butterfly ya pueden registrarse todas las compañías que deseen empezar a trabajar en este entorno. Al hacerlo recibirán un kit de desarrollo de software con algunos juegos de ejemplo, librerías, software de servidor, documentación y soporte técnico.

Entre las características de la red Butterfly Grid destaca su capacidad de soportar cientos de miles de jugadores simultáneos ya que, cuando hay demasiados jugadores conectados a un cierto servidor, automáticamente reconfigura los que están siendo menos usados y transfiere hasta allí a algunos jugadores.

1, 2, 3 probando

Con el objetivo de que su servicio de juego *on-line* funcione correctamente en nuestro país, Sony ha puesto en marcha un proceso de selección de los usuarios que podrán participar en las pruebas de las primeras partidas en red. Para ello sólo es necesario inscribirse a través de la página *http://es.playstation.com* y, si se resulta escogido, adquirir un paquete de inicio que incluye el adaptador de red, el accesorio *SOCOM* para comunicación de voz y una versión especial de este juego sólo para uso *on-line* por el módico precio de 60 euros.

Estar entre los escogidos para realizar las pruebas da derecho a acceder a juegos y aplicaciones

Además de participar en las pruebas del lanzamiento del servicio de juegos en red (que empezarán a funcionar a partir del 24 de abril), estar entre los escogidos también da derecho a acceder a juegos y aplicaciones antes de su lanzamiento oficial y, si el usuario completa todas las pruebas, a recibir una copia completa de *SOCOM: US Navy SEALs*, un juego que ha vendido en Estados Unidos más de un millón de unidades.





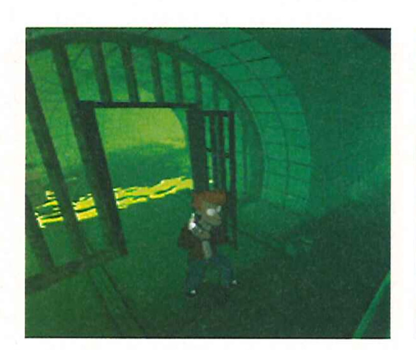
Los packs no son solo para Navidad

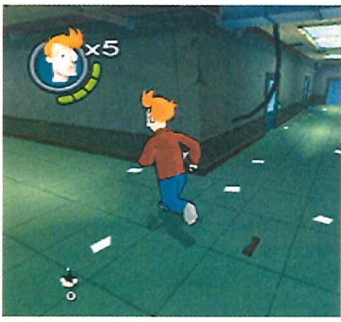
Por mucho que ya esté en marcha la estrategia *on-line*, en Sony tampoco dejan de lado el apartado *off-line* (que por ahora es el único que podemos disfrutar). Por ello se han presentado recientemente dos nuevos packs que incluyen su bestia negra y un juego de éxito por 260 euros. El primero ofrece la PS2 y *The Getaway*, y es la reedición de un pack navideño de gran éxito, ya que en un mes se vendieron 25.000 unidades. El otro pack incluye el exitazo de Square y Disney *Kingdom Hearts*. Además, Sony también ha anunciado que, por el mismo precio de 260 euros, también es posible adquirir la consola junto con *Ratchet & Clank* o *Sly Raccoon*.

Futurama llega a las consolas

La genial serie de Matt Groening también se juega

SCI Games (compañía distribuida en nuestro país por Proein) ha anunciado recientemente algunas de las características del videojuego basado en la serie *Futurama*, creada por Matt Groening, el padre de *Los Simpsons*. Fry, Bender, Leela y el Dr. Zoidberg, los cuatro protagonistas de la serie, serán los personajes controlables y cada uno contará con sus propios movimientos y armamento. Y es que en el juego tendrá una gran importancia la acción, pero también encontraremos los inevitables saltos de los títulos de plataformas e incluso será necesario resolver algunos puzzles .





Pero lo que sin duda más agradecerán los numerosos fans de la serie (ganadora de un premio Emmy, los Oscars de la televisión americana, para entendernos, en el 2002) son los desternillantes diálogos, que respetarán la mala leche y el humor ácido que siempre ha caracterizado a *Futurama*. Las versiones para X-Box, GameCube y, por supuesto, PlayStation 2, estarán a la venta muy pronto.



Una X en PS2

Tras una primera aparición en PS One que no dejó precisamente contentos a los fans de la serie, *Expediente X* va a volver a tener una adaptación en el mundo de los videojuegos, en esta ocasión destinada a PlayStation 2 y X-Box. El juego lleva por título *X-Files: Resist or Serve* y está siendo desarrollado por Black Ops.

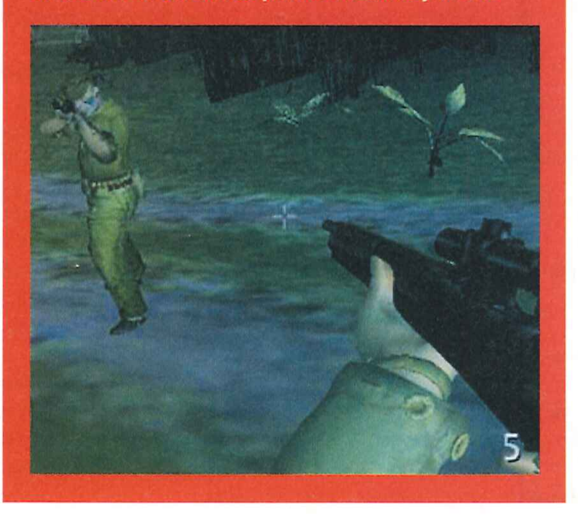
Los protagonistas, como no podía ser de otra manera, serán los agentes Mulder y Scully e incluso las voces (por lo menos en la versión inglesa) las pondrán los actores que daban vida a los personajes en la serie. Como podéis ver en la imagen, gráficamente el juego va a recrear de forma bastante fidedigna el espíritu de *Expediente X*. *X-Files: Resist or Serve* estará en las tiendas en otoño de este año y será distribuido en nuestro país por Vivendi.

VUELVE *MEDAL OF HONOR*

La saga *Medal of Honor* va a contar con otro nuevo episodio antes de que acabe el año. En esta ocasión la acción acontecerá también durante la Segunda Guerra Mundial, pero en el frente del Pacífico, y por ello el juego llevará como subtítulo *Rising Sun*.

El argumento se centra en las vivencias del cabo Joseph Griffin que, tras sobrevivir al ataque japonés a Pearl Harbor, intentará rescatar a su hermano Donny del campamento de prisioneros situado en las Islas Filipinas en el que se encuentra recluido.

Aunque la primera versión confirmada fue la destinada a nuestras PlayStation 2, también están en desarrollo ediciones para GameCube y X-Box.



ráfagas

Ecks vs. Sever cancelado

La adaptación para PS2 de la película protagonizada por Antonio Banderas y Lucy Liu de la que os informamos hace algunos meses ha sido finalmente cancelada. De esta manera, *Ecks vs. Sever* sólo contará con la versión para Game Boy Advance. Parece que la poca repercusión del film ha tenido bastante que ver en la cancelación.

Konami cambia su logo

A partir del próximo 1 abril Konami estrenará su flamante nuevo logo corporativo. El cambio de la tradicional imagen que venía utilizando la compañía nipona coincide con sus 30 años de vida y simboliza la estabilidad y también la capacidad de innovación de la empresa que está detrás de juegos del calibre de *Metal Gear Solid*, *Silent Hill*, *Pro Evolution Soccer* o *Contra*, por poner sólo algunos ejemplos.

KONAMI

El terror llegará antes a Europa

No es algo que ocurra normalmente, pero recientemente hemos sabido que Konami pondrá a la venta *Silent Hill 3* primero en Europa, y después en Japón y Estados Unidos. La fecha de lanzamiento de este esperadísimo juego es el próximo 23 de mayo y por una vez japoneses y americanos tendrán que mirar al viejo continente para descubrir las novedades de la continuación de la saga de terror de la compañía nipona.

Sega y Sammy se fusionan

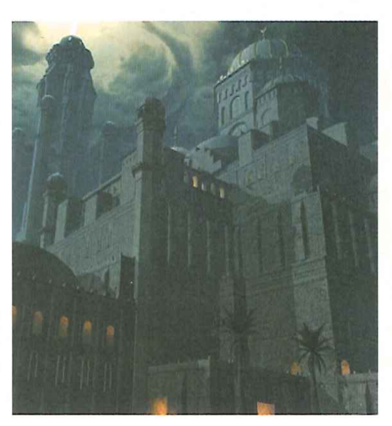
Las compañías japonesas Sega y Sammy han anunciado que se fusionarán en el próximo mes de octubre. La primera de ellas es de sobras conocida por todos vosotros y con esta operación intentará solucionar sus problemas económicos. Sammy, por su parte, es el mayor fabricante de máquinas de *pachinko* en Japón, pero también ha hecho sus pinitos en el mundo de los videojuegos.

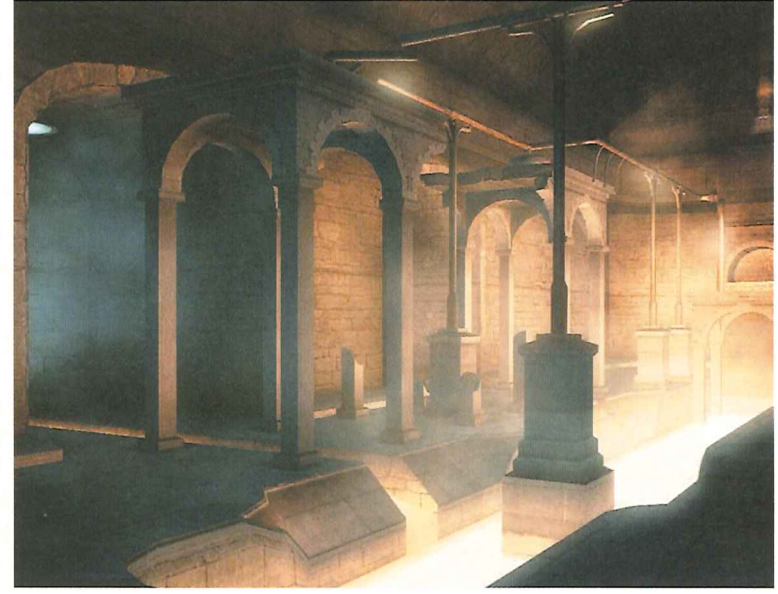
El Regreso de la Leyenda Persa

Prince of Persia, muy pronto en PS2

La moda de recuperar viejos clásicos de la historia de los videojuegos no podía dejar de lado un juego tan mítico como *Prince of Persia*. Ubi Soft se ha aliado con Jordan Mechner, el creador del juego original, para adaptarlo a los nuevos tiempos en *Prince of Persia: The Sands of Time*. El argumento estará ambientado como es habitual en un mundo de estética oriental y el protagonista volverá a ser el inefable Príncipe que, esta vez, ha sido engañado por un malvado visir para liberar las peligrosas Arenas del Tiempo, que él mismo con nuestra ayuda deberá recuperar para restaurar la paz en la tierra.

El desarrollo del juego ha sido encargado a los estudios de Montreal de Ubi Soft, conocidos sobre todo por ser los creadores de *Splinter Cell*, y estará en las tiendas a finales de año dispuesto a aumentar la leyenda de esta saga, que con sus tres primeras entregas consiguió vender la friolera de más de 3 millones de unidades, una cifra realmente impresionante para aquella época.

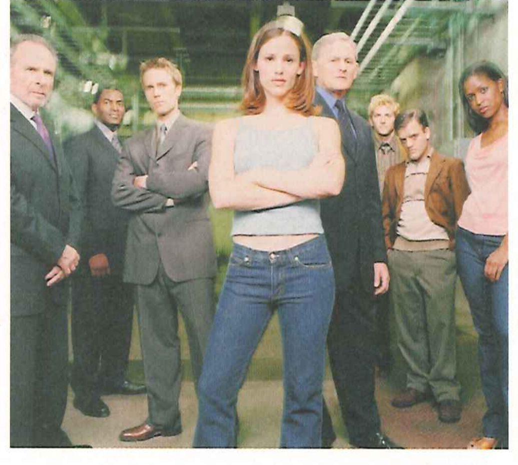






Los Sims cumplen años

El pasado mes de febrero se cumplió el tercer aniversario del lanzamiento del primer juego de *Los Sims*, un título que revolucionó el panorama de los videojuegos. Entre las diferentes entregas de la serie y sus expansiones, estos personajes han vendido nada más y nada menos que 24 millones de copias en este tiempo y recientemente han dado al salto a la red con la primera entrega *on-line*. Lo mejor de todo es que, prácticamente coincidiendo con este aniversario, vamos a poder disfrutar con la primera entrega de *Los Sims* en PlayStation 2, un juego del que encontraréis un análisis a fondo en nuestro próximo número.



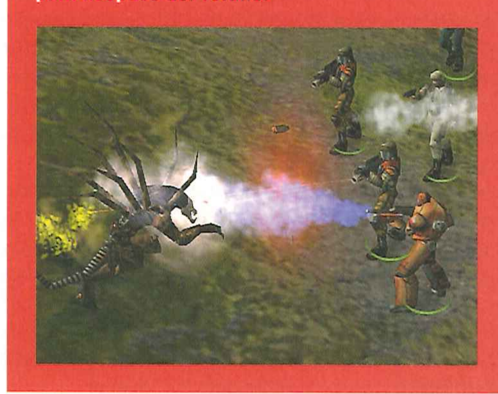
Un juego con *Alias*

Acclaim nos ha informado recientemente del acuerdo al que ha llegado con Disney Interactive para crear videojuegos basados en la exitosa serie *Alias*. Aunque aquí no resulta demasiado conocida, la serie es una de las más aclamadas por el público americano, y en ello tiene mucho que ver el carisma de Sydney Ristow, la agente de la CIA que ejerce de protagonista. Esta chica es toda una experta en artes marciales y además cuenta con un gran número de artilugios tecnológicos para salir ilesa de las peligrosas misiones a las que tiene que hacer frente.

El juego, desarrollado por los estudios Cheltenham de Acclaim, nos llegará en forma de aventura en tercera persona, pero no faltarán los combates, las misiones de infiltración y los viajecitos por todo el mundo. ¡Es lo que tiene ser espía!

Alien contra Predator

Un nuevo juego de la serie *Alien vs Predator* llegará dentro de muy poco a nuestras consolas. Se trata de *Alien vs Predator: Extinction*, título anunciado por Fox Interactive y Electronic Arts que nos permitirá escoger entre marines, *predators* y *aliens* para organizar toda una escabechina. Además, dentro de cada bando encontraremos hasta diez tipos de unidades que contarán con una Inteligencia Artificial muy cuidada, ya que cada una tendrá una rutina de ataque totalmente diferente, acorde con el género al que pertenece. El lanzamiento está previsto para después del verano.



otros planetas

GameCube

Snake se pasa al Cubo

Un *Metal Gear* visitará la GameCube

Tras estrenarse en X-Box con *Metal Gear Solid 2: Substance*, ahora Snake también va a darse un paseo por la GameCube de Nintendo. Lo que en un principio parecía un rumor, fue confirmado después por el mismísimo Shigeru Miyamoto, auténtico gurú de Nintendo, que además parece que colaborará de alguna manera con Hideo Kojima en este prometedor proyecto.

El juego en cuestión no será nuevo, ya que la tercera parte de la saga está confirmada para PS2, y todo parece indicar que se tratará de un *remake* del primer *Metal Gear Solid* para PSX, aunque la idea es que saque partido de alguna manera de las posibilidades de conexión entre el Cubo y la Game Boy Advance, una opción que interesa muchísimo al propio Kojima.





X-Box

X-Box Live cosecha un gran éxito en Estados Unidos

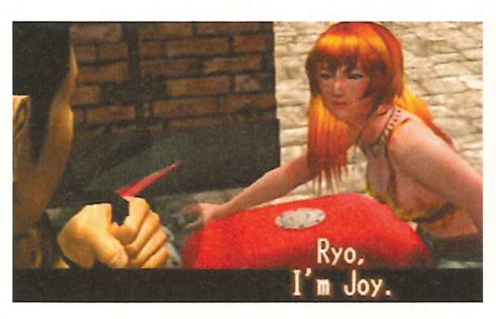
Microsoft ha anunciado que su servicio X-Box Live ha alcanzado ya los 350.000 usuarios en Estados Unidos desde su lanzamiento el pasado 15 de noviembre. El servicio de juego *on-line* del gigante americano se ha asentado de esta manera en su casa y dentro de muy poco llegará a Europa. Y precisamente la filial española de Microsoft ha hecho público que colaborará en nuestro país con Telefónica y Auna para garantizar la calidad del servicio, además de realizar acciones conjuntas de promoción. De todas formas, cualquier proveedor de banda ancha podrá utilizarse con el X-Box Live en España, pero estas dos empresas serán las que colaborarán más estrechamente con la compañía de Bill Gates.



X-Box

Shenmue llega con extras

El próximo 21 de marzo se pone a la venta en toda Europa la versión del *Shenmue 2* de Sega para X-Box, y Microsoft ha decidido que aquí también podamos disfrutar con un suculento añadido, que ya se podía encontrar en la edición americana, consistente en un DVD con la película del primer *Shenmue*. El film está compuesto por varias secuencias cinemáticas sacadas del juego original de Dreamcast y dura una hora y media, con voces y subtítulos en inglés y japonés. De momento esto es todo lo que se sabe de la ambiciosa saga de Yu Suzuki, ya que de la tercera parte no hay nada confirmado.



X-Box/GameCube

Se lleva lo económico

Tanto la consola de Nintendo como la de Microsoft van poco a poco estrenando su propia serie económica de juegos. La GameCube contará con la serie Player's Choice a partir del próximo 4 de abril. En principio están incluidos en esta gama *Luigi's Mansion, Super Smash Bros. Melee* y *Pikmin*, a un precio recomendado de 30 euros.

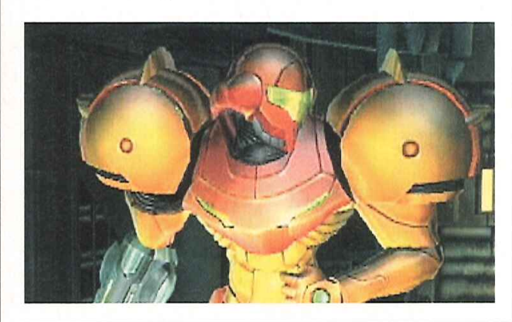
La X-Box, por su parte, lleva algo de retraso en Europa. En Estados Unidos sí se ha anunciado ya la X-Box Platinum Hits, que incluye juegos como *007: Agent Under Fire, Munch's Oddysee* o *Silent Hill 2: Restless Dreams* por 18 euros.



GameCube

Un económico pack de armas tomar

Tras la gran iniciativa de regalar un juego con la compra de la GameCube, Nintendo nos ha vuelto a sorprender con un pack auténticamente espectacular que incluye la consola y *Metroid Prime* ¡al mismo precio que la consola en solitario! Es decir que por 199 euros, es posible hacerse con el Cubo y uno de los mejores juegos que han aparecido hasta ahora en esta plataforma. Además, Nintendo piensa gastarse 5 millones de euros en la promoción del juego, ya que es su gran apuesta para este año junto con el regreso por la puerta grande de Link en *The Legend of Zelda: The Wind Waker.*



planeta japón

Sony extiende sus redes

Hace unas semanas Ken Kutaragi, presidente de Sony Computer Entertainment y padre creador de las dos PlayStation, celebró una rueda de prensa en Seúl dedicada a los futuros planes *on-line* de Sony para PS2, aprovechando que en breve la compañía japonesa va a lanzar sus servicios en red en el país vecino (Enix ya está probando el mercado con sus juegos de PC y el mismísimo Yu Suzuki está testeando la zona teniendo en mente los futuros títulos 'en línea' de Sega).

Pero, sin lugar a dudas, lo que más llamó la atención del discurso de Kutaragi fue el anuncio oficial de una muy jugosa serie de juegos *on-line* para la bestia negra de Sony. Así, a juegos ya conocidos como *Arc the Lad On-Line*, *SOCOM: US Navy Seals*, *Hardware* (los tres desarrollados por *first parties* de Sony), *Resident Evil On-Line* (de Capcom, cómo no), Breaker (*shooter on-line* de Tecmo) o varios juegos de la línea deportiva de Electronic Arts aún por determinar, se sumaron las auténticas sorpresas. Una de ellas era el *Bomberman On-Line* que está realizando Hudson y, la otra fue el auténtico bombazo de la presentación, lo que nadie esperaba: un *Syphon Filter On-Line* (¡así que ahí es donde estabas, Gabe Logan!). Además, Sony ha anunciado que las *third parties* que se decidan a desarrollar juegos en red para PlayStation obtendrán un 15% de los derechos de dichos títulos.

El auténtico bombazo de la presentación fue *Syphon Filter On-Line*

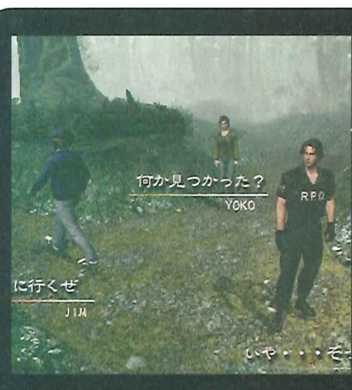
Aunque no nos afecte directamente, también hay que destacar que en dicha conferencia Kutaragi habló del futuro lanzamiento de la PlayStation 2 dentro del gigantesco mercado chino (todo indica que se lanzará durante el próximo otoño), toda una golosina para un producto como la consola de Sony, especialmente teniendo en cuenta el brutal crecimiento del nivel de vida que está viviendo durante los últimos años dicho país.



"Cara de Piedra" Logan volverá a demostrar sus habilidades en PS2, esta vez en red.









Zombies en línea

Sin duda, el juego más esperado de entre los lanzamientos *on-line* de Sony es *Resident Evil On-Line*, el salto a la red de redes de la famosa saga de Capcom. Situado temporalmente entre *RE 2* y *RE 3*, este título nos permitirá jugar con hasta tres compañeros con los que tenemos que intentar escapar de Raccoon City. Podremos escoger entre ocho personajes con sus propios oficios y personalidades, activando según el que escojamos unas historias determinadas. Además podremos interactuar con el resto de jugadores gracias a un novedoso sistema de diálogos. El juego aparecerá este año en Japón, pero aún no tiene fecha de salida concreta.



Lo que nos extraña es que Tecmo no haya hecho un juego de voley-playa *on-line*...

El terror psicológico de Capcom

Capcom parece que ha tomado nota del éxito de *Silent Hill* y se va a apuntar al carro del terror psicológico con un nuevo *survival horror* llamado *Glass Rose*. En él tendremos que adoptar el rol de un periodista que, investigando la casa donde acaba de cometerse un crimen, se ve transportado inexplicablemente a 1929... y es que descubre que tiene el poder de entrar en los recuerdos de las personas. El protagonista tiene el aspecto y la voz de Masahiro Matsuoka, famoso actor y batería de un grupo nipón. Los japoneses deberán esperar a septiembre para aterrorizarse, por una vez, sin zombies.



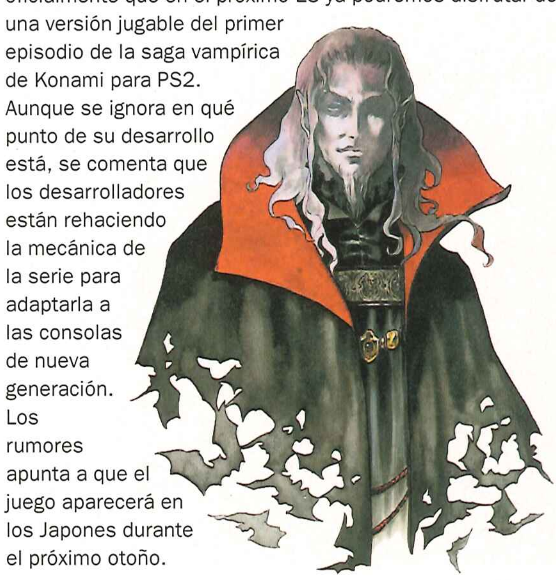


¿El final de *R-Type*?

El nombre del próximo episodio de la mítica saga de 'matamarcianos', *R-Type Final*, parece indicar que Irem quiere concluir por la puerta grande la serie. Por eso, y en forma de autohomenaje, aparecerán las naves protagonistas de los juegos más famosos de la compañía, entre los que destaca el simpático y añorado Mr. Heli. El juego seguirá la mecánica habitual de la saga de *scroll* lateral, sólo que con entornos y naves generadas en 3D, como ocurrió en el anterior *R-Type Delta*. Junio es el mes elegido para que los usuarios nipones disfruten de este título.

Los vampiros acecharán en PS2

Koji Igarashi, productor de *Castlevania: Symphony of the Night* y director de *Castlevania Chronicles*, ha anunciado oficialmente que en el próximo E3 ya podremos disfrutar de una versión jugable del primer episodio de la saga vampírica de Konami para PS2. Aunque se ignora en qué punto de su desarrollo está, se comenta que los desarrolladores están rehaciendo la mecánica de la serie para adaptarla a las consolas de nueva generación. Los rumores apunta a que el juego aparecerá en los Japones durante el próximo otoño.





No a la guerra pero sí a SNK

Metal Slug 3 **es uno de los títulos más esperados por los huérfanos fans de la extinta SNK. Esta conversión de la *coin-op* original ha sido realizada por Playmore, que ha decidido incluir una versión directa del arcade denominada Arcade Mission, además de un modo original para PS2 con un buen puñado de novedades. La prensa nipona ya está calificando esta tercera parte como la mejor de la serie, aunque hasta el 24 de abril los nipones no podrán echar unas partidas.**

Ventas en Japón Marzo 2003
(según Famitsu PS2)

1. **Shin Sangoku Musou 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **Koei**
2. **Star Ocean 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **Enix**
3. **Sakura Taisen: AC** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sega**
4. **Sakura Taisen: Atsuki Chisioni LE** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sega**
5. **Shin Megami Tensei III: Nocturne LE** — Plataforma **PS2** — Compañía **Atlus**
6. **Dragon Ball Z Budokai** — Plataforma **PS2** — Compañía **Bandai**
7. **Kaido Battle** — Plataforma **PS2** — Compañía **Genki**
8. **Shin Sangoku Musou 3 Treasure Box Edition** — Plataforma **PS One** — Compañía **Koei**
9. **Pro Yakyutsuku 2** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sega**
10. **Densha de Go! Pro 2** — Plataforma **PS2** — Compañía **Taito**

Los más esperados en Japón
(según Famitsu PS2)

1. **Final Fantasy X-2** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square**
2. **Dragon Quest VIII** — Plataforma **PS2** — Compañía **Enix**
3. **The 2nd Super Robot Taisen Alpha** — Plataforma **PS2** — Compañía **Banpresto**
4. **Sakura Taisen 5: Farewell My Love** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sega**
5. **Virtua Fighter 4 Evolution** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sega**

Los más vendidos según centromail

PS ONE	PS 2	X BOX	GAMECUBE
1 Metal Gear Solid Band	1 Mortal Kombat: Deadly Alliance	1 Mortal Kombat: Deadly Alliance	1 Mortal Kombat:Deadly Alliance
2 Fifa Football 2003	2 Grand Theft Auto: Vice City	2 Splinter Cell	2 Mario Party 4
3 F1 Racing Championship	3 The Getaway	3 Blinx	3 Harry Potter y la Cámara...
4 Castlevania Cronicle	4 Pro Evolution Soccer 2	4 ESDLA: La Comunidad del Anillo	4 Die Hard (Jungla de Cristal)
5 Harry Potter y la Cámara...	5 ESDLA: Las Dos Torres	5 Fifa Football 2003	5 Eternal Darkness
6 Dragon Ball Z Ultimate Battle	6 Fifa Football 2003	6 Medal of Honor: Frontline	6 Starfox Adventure
7 Pro Evolution Soccer 2	7 Kingdom Hearts	7 Ghost Recon	7 Resident Evil
8 NBA Live 2003	8 NBA Live 2003	8 Colin Mcrae Rally 3	8 Medal of Honor: Frontline
9 Pro Evolution Soccer	9 Haven: Call of the King	9 Unreal Championship	9 Fifa football 2003
10 Dragon Ball Final Bout	10 Contra: Shattered Soldier	10 James Bond 007: Nigthfire	10 Spyro: Enter the Dragonfly

Los 10 mejores PSone según lectores

1 
Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 
Gran Turismo 2
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 26**

3 
Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

4 
Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

5 
Final Fantasy VII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

6 
Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'en-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

7 
Final Fantasy IX
Distribuidor **Infogrames** Género **RPG**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 29**

8 
Colin McRae 2.0
Distribuidor **Codemasters** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 21**

9 
Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 49**

10
Silent Hill
Distribuidor **Konami** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 18**

Los 10 mejores PS2 según lectores

1 
Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 40**

2 
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

3 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **64,99 euros** Análisis **Planet 43**

4 
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 36**

5 
The Getaway
Distribuidor **Sony** Género **Acción**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 49**

6 
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

7 
Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

8 
Tekken 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **69,99 euros** Análisis **Planet 46**

9 
R.E. Coder: Veronica X
Distribuidor **EA** Género **Survival Horror**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 36**

10 
Jak and Daxter
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 37**

Los 10 mejores PS2 según planetstation

1 
Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 40**

2
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **64,99 euros** Análisis **Planet 43**

3
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 36**

5
Ratchet and Clank
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 47**

6
Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

7
Virtua Fighter 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 42**

8
Tekken 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **69,99 euros** Análisis **Planet 46**

9
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

10 
Jak and Daxter
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 37**

Los mejores del mes

1
Contra: Shattered...
Distribuidor **Konami** Género **Acción**

2
Splinter Cell
Distribuidor **Ubi Soft** Género **Aventura**

3
Tenchu: la Ira del...
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**

4
Moto GP 3
Distribuidor **Sony** Género **Deportivo**

5
Vexx
Distribuidor **Acclaim** Género **Plataformas**

Los 5 mejores PS One según planetstation

1
Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2
Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3
Vagrant Story
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4
Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

5
Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1
Final Fantasy X-2
Distribuidor **Sony** Género **RPG**




2
Tomb Raider: EADLO
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**

3
Soul Calibur 2
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**

4
Breath of Fire V
Distribuidor **EA** Género **RPG**

5
Silent Hill 3
Distribuidor **Konami** Género **Survival Horror**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17





Final Fantasy Origins

Hace muchos, muchos años, en un país muy lejano (concretamente Japón) una modesta compañía desarrolló un videojuego que supuso el inicio de una de las sagas más longevas y populares de este mundillo: Final Fantasy. De la mano de Infogrames, ahora todos podréis descubrir lo que hizo que esas dos míticas palabras hayan llegado hasta nuestros días.



Con ustedes, el primer dragón de la saga *Final Fantasy*. Un placer, señor reptil sobrealimentado.



Ya en la secuencia introductoria de *FF II* queda claro que lo de espada y brujería va en serio.

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square**
Editor **Square**
Distribuidor **Infogrames**
Lanzamiento **¡Ya!**

Sin duda muchos de vosotros conocéis ya de sobras la entrañable historia de los inicios de Square cuando, allá por 1987 y tras lanzar al mercado dos juegos llamados *3-D WorldRunner* y *Rad Racer*, la compañía estaba a punto de desaparecer. Por suerte un hombre llamado Hironobu Sakaguchi tuvo la oportunidad de desarrollar un último juego en el que estaban depositadas las esperanzas de la compañía y que acabó resultando todo un exitazo.

Ahora llega a nuestro país la conversión de aquel primer *Final Fantasy* y de su sucesor, agrupados bajo el título *Final Fantasy Origins* en un auténtico trabajo de arqueología videojueguil. Pero, claro, por mucho que ambos títulos sean entrañables, los gráficos de NES son de hace la friolera de 16 años, así que las versiones que llegarán a nuestras PS One han sido totalmente revisadas por Square partiendo de una versión previa que apareció para la consola portátil WonderSwan.

De esta manera, nos encontraremos con unos gráficos y un sonido equivalentes a lo que se podía encontrar en los juegos de Super Nintendo de primera generación (aunque con mayor resolución y nitidez, claro). Además, los dos juegos cuentan con nuevas escenas de vídeo, un bestiario con información de los monstruos, un nuevo modo de juego más asequible pensado para los no iniciados en esto de los RPG, y la posibilidad de disfrutar con algunos diseños de Yoshitaka Amano al completar los juegos.

Encontraremos unos gráficos y un sonido equivalentes a los juegos de Super Nintendo

Final Fantasy Origins supone una oportunidad de oro disfrutar por fin de dos juegos que no habían llegado nunca a Occidente, dos RPG que cuentan con todo el encanto de los inicios de este género y que esconden muchos secretos. Para descubrirlos bastará con un pequeño esfuerzo: pasar la página.



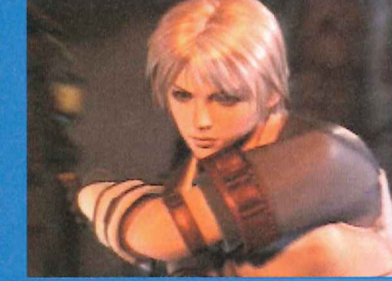
Aunque *Final Fantasy Origins* explora en los inicios de la saga, tampoco podemos olvidar que a *Final Fantasy* le queda cuerda para rato. El pasado 13 de marzo se puso a la venta en Japón el esperadísimo *Final Fantasy X-2* (en nuestro próximo número os ofreceremos nuestras primeras impresiones sobre él) y el 17 de abril también verá la luz en el territorio nipón *FF XI: Ziraat's Illusion*, una expansión de la onceava parte de la saga. De la llegada del juego a Europa todavía no hay noticias.

¿Sólo puede quedar uno?





Si tenemos en cuenta que desde el capítulo *VII* la saga *Final Fantasy* es 'exclusiva' de PlayStation (sin tener en cuenta *FF Tactics Advance* o *FF Chrystal Chronicle*), que el capítulo *VI* ya contó con su conversión para la 32 bits de Sony y que lo mismo pasó con *FF IV* y *V* (agrupados en el pack *Final Fantasy Anthology*), rápidamente llegamos a la conclusión de que *Final Fantasy III* es el único de los episodios de la saga que no ha visto aún la luz en PS One. Quizá la explicación más sencilla a tal misterio es que este juego fue el último que vio la luz en la Nintendo de 8 bits, y desde entonces no ha contado con ninguna conversión a una máquina más potente. Pero si Square se anima, desde aquí sugerimos que podría acompañar el juego con *Chrono Trigger*, otro juegazo que vio la luz en Super Nintendo.









El inicio de una leyenda

Final Fantasy I

Ya desde el principio, las sagas *Final Fantasy* y *Dragon Quest* han tenido una sana rivalidad. Lo cierto es que Enix golpeó primero con *Dragon Quest*, pero en Square tuvieron la suficiente habilidad como para coger todo lo bueno de un juego basado principalmente en la exploración de mazmorras y potenciarlo al máximo. El resultado fue este primer *Final Fantasy* que, con numerosas y sucesivas modificaciones acordes con el paso de los años, es la base sobre la que se ha cimentado el resto de la saga rolera de Square.

La historia, sin embargo, no era precisamente el punto fuerte del juego. En ella encontramos a cuatro jóvenes héroes conocidos como Los Guerreros de la Luz, que son los elegidos para recuperar los cuatro elementos robados por cuatro demonios y devolver de esta manera la paz a un mundo que está siendo invadido por extrañas criaturas.

Cada uno de los personajes principales puede ser personalizado al máximo

Vamos, que el argumento hoy en día no parece muy original que digamos, y tampoco contribuye a mejorarlo el hecho de que los cuatro protagonistas no tengan ningún tipo de carisma. De hecho, la idea de Square era que cada uno de los personajes principales pudiera ser personalizado al máximo, así que ni siquiera tienen nombre porque nosotros debemos ponérselo y también es necesario escoger qué profesión tendrá cada uno de entre las seis disponibles: Guerrero, Monje, Ladrón, Mago Negro, Mago Blanco o Mago Rojo. Por supuesto, los cuatro protagonistas tampoco dicen ni una palabra a lo largo de toda la aventura.

Pequeños pero matones

A pesar de todo esto, no se puede negar que el juego transmite encanto y magia por todas partes. En ello tiene mucho que ver la participación de dos auténticos genios que pusieron sus conocimientos al servicio del proyecto: Yoshitaka Amano y Nobuo Uematsu. El primero es el autor del diseño de los personajes y lo cierto es que tiene mucho mérito que, siendo tan pequeños y cabezones como son, resulten tan entrañables. Uematsu, por su parte, ha estado ligado a toda la historia de la saga y es el autor de la banda sonora, que ahora podemos disfrutar en una nueva versión con algunas nuevas melodías (como por ejemplo las de las batallas contra los jefes finales) creadas para la ocasión.

¿Y qué decir el sistema utilizado en



La proporción no es muy real, más que entrar en los pueblos, podríamos pisarlos.



Seguro que a más de uno de vosotros os resultará familiar el mago negro del juego porque es el abuelo del famoso Vivi de *Final Fantasy IX*. Como su nieto, también ejerce el papel de hechicero experto en lanzar demoledores conjuros.



Por lo menos en los castillos podemos pasear sin preocuparnos de que esos monstruos invisibles típicos de la saga nos ataquen.





En algunos pueblos podemos encontrar simpáticos *hippies* como esta chica del pelo lila.











Ahhhh los primeros combates por turnos... ¡qué tiempos aquellos!

"Siga usted el camino si quiere dormir en nuestra posada, señor protagonista de videojuegos".

las batallas? Hoy ya estamos más que acostumbrados a dar las órdenes a todos los miembros de nuestro equipo para luego verles en acción, pero entonces el sistema supuso toda una revolución. La elección entre Atacar, Magia, Ítem, Equipo o la siempre útil opción de Huir ofrecían, además, todo un abanico de posibilidades que pocos juegos tenían. Además, uno de los fallos del sistema ha sido corregido en esta versión para PS One. Al ordenar las acciones a todos los miembros del equipo sin poder cancelarlas, muchas veces sucedía que el enemigo al que queríamos atacar ya había sido aniquilado, con lo que la acción de uno de los personajes ya no servía para nada. Ahora, si el rival atacado ya se ha esfumado, el héroe en cuestión pasa a atacar a otro.

Dificultad de otros tiempos

A pesar de los años que han pasado desde que este primer *Final Fantasy* viera la luz, continúa siendo un juego difícil. Si no optamos por el nuevo modo Fácil y nos decantamos por el nivel Normal, nos enfrentaremos a una aventura en la que hay que perder muchísimo tiempo peleando para acumular puntos de experiencia y dinero que nos permitan subir de nivel y comprar nuevos hechizos, armas o ítems. Sólo de esta manera podremos avanzar con garantías al siguiente pueblo o mazmorra que debamos explorar. Esta dificultad compensa en parte la poca duración del juego. Éste es el episodio más corto de la saga ya que podéis llegar al final en unas 20 horas, pero serán unas horas en las que estaréis viviendo el origen de una auténtica leyenda.

En la aventura hay que perder muchísimo tiempo peleando para acumular puntos de experiencia y dinero







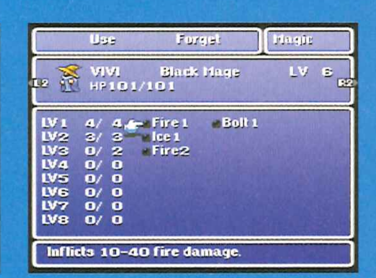
Algo habitual en todos los juegos *Final Fantasy* que ya encontramos en esta primera parte es el desplazamiento a través del mapa con algún que otro vehículo. Aquí no faltarán los paseos en barco o en una rudimentaria nave, aunque no os hagáis ilusiones, porque también allí sufriremos los ataques aleatorios de monstruos que no vemos (exactamente la misma aleatoriedad que en el *FF X* de PS2, ya que lo mencionamos).

The pirates came and sacked Pravoca... Wish they'd go back out to the Aldean Sea!



Un sistema mágico





En lugar del clásico sistema de los puntos de magia que utilizan muchos RPG, el sistema para utilizar los hechizos de este juego se basa en diferentes niveles. Cada uno de los niveles agrupa una serie de hechizos y puede ser utilizado un número determinado de veces con cualquiera de los correspondientes hechizos. Es decir, que si en un nivel que podemos utilizar 4 veces tenemos, por ejemplo, la magia de fuego y la de hielo, debemos decidir si nos interesa más usar 4 veces el fuego y ninguna el hielo, o dos veces cada uno de los hechizos etc. Con este sistema es imprescindible intentar guardar la magia para utilizarla sólo cuando estamos en apuro o cuando nos enfrentamos a los jefes finales.

La *Fantasía* empieza a no tener *Final*

Final Fantasy II

Tras el éxito del primer *Final Fantasy* y la garantía de que (por lo menos durante un tiempo) el futuro de la compañía estaba asegurado, Square se embarcó en el proyecto de una segunda parte que no defraudara a los numerosos fans que ya había conseguido el juego. Para ello introdujeron muchas novedades que mejoraban ostensiblemente casi todos los aspectos de su primer RPG, empezando por un aspecto gráfico mucho más cuidado, que en la versión para PS One no apreciaremos tanto al haber disfrutado ambos juegos de un lavado de cara que los hace gráficamente casi idénticos.

Lo más destacable a primera vista es la introducción, esta vez sí, de unos personajes protagonistas perfectamente definidos encarnados por los huérfanos Firion, María, Gus y Leon. Gracias a la excelente escena de vídeo que Square ha introducido en esta versión para la 32 bits de Sony (bastante mejor que la escena introductoria del primer *Final Fantasy*, por cierto) seremos testigos de la huida de los cuatro héroes de su pueblo natal, que está siendo arrasado por los soldados del Imperio Paramecia. El juego en sí comienza con los cuatro protagonistas enfrentándose a un grupo de estos soldados, que machacarán sin piedad a los cuatro jóvenes.

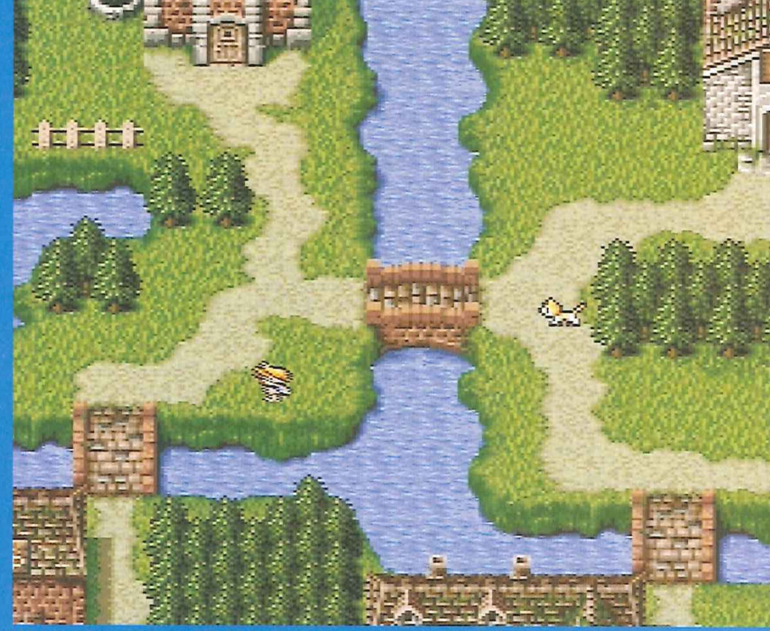
Encontramos unos protagonistas perfectamente definidos encarnados por cuatro huérfanos

Pero como el juego sería algo corto si se acabara aquí, Firion, María y Gus se despertarán en Altair, la ciudad de la Reina Hilda que además es la sede de la Resistencia contra el Imperio. Los tres se unirán de esta manera al movimiento que lucha contra Paramecia con la esperanza de encontrar a su hermano Leon, que no ha sido rescatado con ellos. El hecho de contar con estos personajes definidos le añade un plus de interés a la historia, que resulta bastante más atrayente que la de la primera parte.



Viejos conocidos

Aparte de este mayor interés del argumento, el desarrollo del juego sigue siendo más o menos el mismo que en *FF I* (desplazamiento por un mapa para ir visitando pueblos o



"Perrito, ¿dónde estás?". "Estos humanos, ni en los RPG tienen más luces".

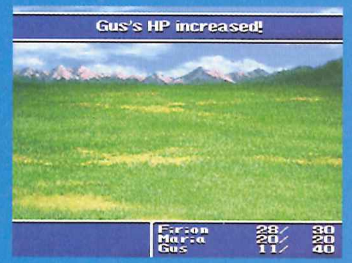




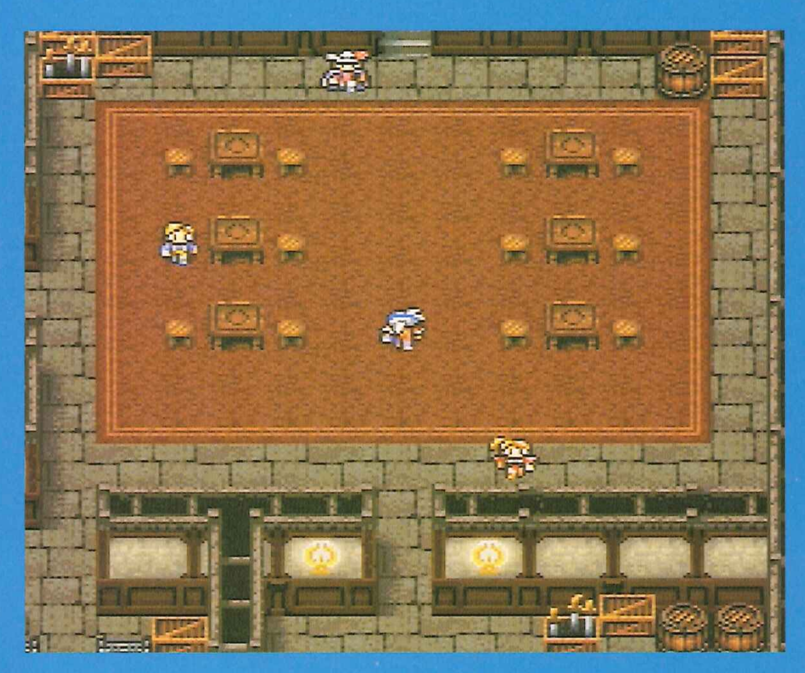


Repitiendo, que es gerundio





No se puede negar que el sistema para subir el nivel de los personajes en *Final Fantasy II* es original. En lugar de basarse en puntos de experiencia, cada uno de los parámetros (puntos de vida, habilidad con las armas, puntos de magia, resistencia...) van subiendo a medida que los vamos usando. Es decir, que si compramos un hacha y la utilizamos muchas veces iremos causando cada vez más daño con ella, mientras que si nos quitan mucha vida ésta aumentará. El problema es que, de la misma manera, aquellas habilidades que no potenciemos irán perdiendo valor.



mazmorras, con las inevitables batallas aleatorias), aunque empiezan a hacer su aparición elementos que hoy en día son clásicos de la saga, como las armas de *mythril* o el inevitable Cid.

Entre las novedades más interesantes incluidas en esta versión para PS One, (además de las que ya encontramos en el primer *Final Fantasy* como nuevas melodías para las peleas contra los jefes finales o que nuestros personajes no pierden un turno si atacan a un enemigo que ya ha sido aniquilado), destaca sobre todo el nuevo interfaz para moverse por los menús, que se ha simplificado mucho para hacer que las batallas y la gestión de ítems y armas sean mucho más cómodas.

Lo que no ha cambiado ha sido el sistema para subir de nivel a los personajes, que en su día no tuvo demasiada aceptación y que resulta bastante confuso al basarse en la mejora de las habilidades y armas que se utilizan más a menudo.

El sistema para subir de nivel a los personajes resulta bastante confuso en este juego

De todas formas hay que reconocer que Square tuvo la valentía de arriesgar en algunos aspectos, no conformándose con hacer un *remake* de su primer RPG con una historia más sólida. Sólo por eso ya merece la pena adentrarse en la titánica lucha de los cuatro pobres huerfanitos contra el Imperio.



El entrañable Cid (que aparece de una u otra manera en casi todos los *Final Fantasy*) se estrenó en esta segunda parte. Nos encontramos con él en un pub y gracias a su ayuda podemos surcar los cielos en un barco volador.



He aquí uno de los primeros barcos voladores de la saga. Luego se harían con polígonos, pero los viajes eran igual de rápidos.













Haciendo memoria







Para añadirle algo más de interés a los diálogos, en algunos de ellos contaremos con algunas opciones. Concretamente podremos preguntar sobre un determinado término, memorizar alguna palabra importante o dar algún ítem al personaje con el que estemos hablando. No es el colmo de la interactividad, pero por lo menos las conversaciones no se limitan a ir pulsando la X para que vaya apareciendo el siguiente cuadro de texto.

Zone of the Enders: The 2nd Runner

En el primer *Z.O.E.* ya intuíamos unas posibilidades que acabaron no cumpliéndose del todo por culpa de una historia terminada de forma brusca y un nivel técnico menos brillante de lo que cabía esperar, defectos que parece que han sido corregidos de forma excelente en su secuela recién aparecida en Japón.



"A ver, a ver, pónganse en fila que tengo ataques energéticos para todos"



O alguien con un compás se aburría mucho o Jehuty está a punto de sufrir un ataque en masa.

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **2003**

Consciente de que *Z.O.E.* no fue todo lo bueno que podría haber sido, su productor Hideo Kojima decidió darle un giro a la saga y sustituyó al director y guionista de su primer episodio, Noriaki Okamura, por Shuyo Murata (que ya había trabajado en el primer *Z.O.E.* además de participar en *MGS: Ghost Babel* y *MGS 2: Sons of Liberty*). Y vistos los resultados finales de *Z.O.E.: The 2nd Runner*, hay que reconocer que Van Gaal debería aprender mucho de Kojima, porque el cambio no ha podido ser más acertado.

Quizá lo más interesante es que Murata ha dejado de lado tanto el tono *heidiano* del primer juego como la linealidad y la simplicidad de su argumento, sustituyéndolos por una historia mucho más adulta y compleja, llena de traiciones, recovecos y juegos a dos bandas al más puro estilo *MGS* (la intervención de Kojima obliga). Para ello ha sido esencial la sustitución de Leo Stenbuck, el protagonista del primer juego, y su *partenaire* femenina, más edulcorados que un pastel de azúcar relleno de sacarina, por Dingo Egret, un héroe mucho más interesante, complicado y oscuro... y que además tiene una razón mucho más importante para permanecer dentro del *mecha* Jehuty: cual Iron Man nipón, está tan malherido que necesita el poder del robot gigante para mantenerse con vida.

Su historia es mucho más adulta y compleja, llena de traiciones, recovecos y juegos a dos bandas

Habilidades aumentadas

Y es que, por mucho que sea Dingo el protagonista del argumento, está claro que el auténtico rey de *Z.O.E.: The 2nd Runner* es nuestro *orbital frame*, que cuenta con todos los poderes que le vimos utilizar en la primera parte... y unos cuantos más mucho más espectaculares y eficientes.

¿Que estamos más acorralados que Marujita Díaz en un congreso de cubanos? Pues ahora contamos con un nuevo ataque que nos permite seleccionar a un grupo de enemigos (apretando R2 y moviendo ligeramente el *stick* analógico) para lanzarles entonces un ataque múltiple de láseres al más puro estilo *Robotech*. ¿Que no tenemos suficiente? Pues podemos recurrir a las nuevas armas secundarias de Jehuty, entre las que encontramos delicias como un láser autodirigido, un cañón antivehículos, minas energéticas, capacidad de teleportación por el campo de batalla a lo Son Goku y un guantelete que hará mucha pupita a nuestros enemigos cuando los estrellemos contra una pared.

Ahí radica una de las mayores y más atractivas innovaciones en nuestras habilidades de combate: las mayores posibilidades de interacción tanto con el entorno como con el cuerpo de nuestros enemigos. Así, mientras en *Z.O.E.* únicamente podíamos agarrar a los enemigos 'a distancia' con el círculo para, después, lanzarlos sobre sus amiguetes cual ataque energético, en esta segunda parte podremos jugar un poquito más con ellos una vez los tengamos bien sujetos (y también



► Una de las 'sorpresas' de *Z.O.E.: The 2nd Runner* es que podremos desbloquear la mítica nave Vic Viper, que por si no lo recordabais es el vehículo que siempre llevamos en la saga *Gradius*, esos populares matamarcianos de *scroll* lateral que de vez en cuando saca Konami.



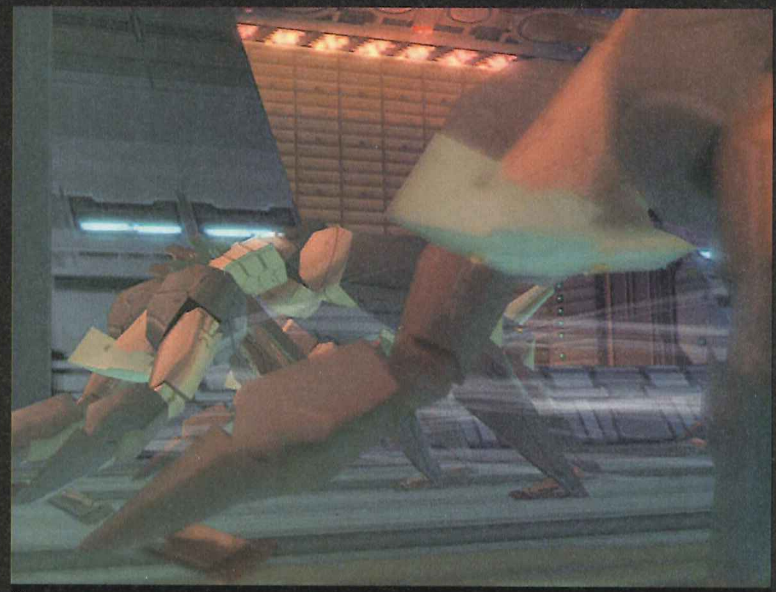




Cuando nos dijeron que Jehuty era un invento 'brillante' no pensábamos que se referían a esto.



"Liiiitros de alcohol corren por mis veeeenas mujeeeer" "Vaya, otro robot pasado de aceite"



Hay que mantenerse en forma, así que los robots enemigos hacen unas flexiones matinales.

podremos usar de forma parecida elementos sueltos de los escenarios en los que nos movamos). Aparte de utilizarlos como martillo pilón para tirar paredes como antes os hemos comentado, con el botón cuadrado podremos usarlos de bate de béisbol metálico, con el botón de defensa podremos utilizarlos como escudo contra los ataques de sus compañeros, con R2 podremos cargarlos de energía explosiva para usarlos como bombas de relojería y con el círculo podremos, como antes, lanzarlos sobre sus colegas... con la diferencia de que, si apretamos repetidamente el botón, Jehuty empezará a girar para poder lanzar a su víctima a toda 'mecha' (otro lamentable chiste *made in Planet* al canto, señores).

Un nuevo ataque nos permite seleccionar a un grupo de enemigos para lanzarles un ataque múltiple

¡Enemigos a mí!

Uno de los grandes defectos de *Z.O.E.* era que los enemigos a los que teníamos que enfrentarnos variaban menos que el peinado de Coto Matamoros (y es que sólo podíamos luchar contra nueve robots diferentes... ¡seis de los cuales eran *final bosses*!), por lo que nos encontrábamos con una continua sensación de *dejà vu*. Algo que no nos ocurrirá en *The 2nd*







Ken Marinaris

Vehículo: Ardjet

No amigos, no lleva un *airbag* por si se cae de cara, esas enormidades son suyas. Es una oficial de BAHRAM que encabeza el pelotón que busca a Jehuty, misión durante la que hiere accidentalmente a Dingo... ¿o no fue casualidad? Porque parece que ambos se conocen mucho mejor de lo que pensábamos.



Dingo Egret

Vehículo: Jehuty

Este minero de Callisto, experto en el manejo de robots LEV, resulta malherido durante una incursión de las fuerzas de BAHRAM y sólo sobrevive porque casualmente cae dentro del *orbital frame* Jehuty, que le mantiene las constantes vitales. En realidad, Dingo no es ningún inocente, como demostrará cuando maneje a Jehuty como un experto...



De entre todos los enemigos que debemos afrontar, uno de los más temibles es el de abajo, el *mecha* "modelo Chenoa".





"Eh abusicas, ¿qué, no os atrevéis atacarme uno a uno?" "*Pos* no" "Al menos son sinceros"

Runner, ya que los programadores de Konami se han encargado de proporcionarnos 30 *mechas* diferentes contra los que combatir, algunos de los cuales nos exigirán utilizar contra ellos unas estrategias muy concretas.

Ahí están, por ejemplo, una nueva clase de enemigos llamados "Mosquito", pequeños robots que nos disparan minúsculos haces de láser... y que no serían molestos si no fuera porque nos rodean en manadas como si nosotros fuéramos Tony Santos y ellos quinceañeras canarias. Así que ya os podéis imaginar que, a no ser que tengáis una paciencia de santo, lo adecuado para eliminarlos no es irles disparando uno a uno: y es que son los candidatos ideales para probar el nuevo ataque masivo de lásers de nuestro *orbital frame*. Y esto será algo normal, ya que los enemigos ahora no nos atacarán en grupos de cuatro o cinco, sino en auténticas bandadas que nos obligarán a utilizar todos nuestros sentidos en cada enfrentamiento.

No obstante, las batallas en las que será realmente necesaria la utilización de un determinado poder de Jehuty serán, sin lugar a dudas, las que nos enfrenten a los *final bosses*. Estas luchas no estarán basadas, como las de su predecesor, en nuestra habilidad para esquivar y para darle al botón de disparo lo más rápido posible (o en el caso de la lucha final contra Anubis, en la técnica "Gallina Caponata" de huir a toda leche), sino que cada enfrentamiento nos exigirá una táctica completamente distinta, obligándonos no sólo a dominar todas y cada una de





Que los modistos tomen conciencia de lo que provocan: miren ese pobre *mecha* anoréxico...







Leo Stenbuck

Vehículo: Vic Viper

El protagonista "Oh Dios mío yo no *quero* luchar *ques mu* malo pero no quiero *morir*" de *Z.O.E.* vuelve a aparecer en esta segunda parte, dos años mayor y bastante más maduro. Es piloto para la UNSF, el ejército del gobierno de la Tierra que quiere derrocar a BAHRAM... y su *mecha* ¡nos suena de algo!



O este *mecha* no tiene mucha puntería o necesita unas gafas tamaño Mortadelo.



Si alguno de nuestros lectores entiende lo que ocurre en esta captura, que nos escriba.


No sabíamos que este juego tenía escenas ambientadas en el litoral gallego.

El maestro del diseño




Como todos los fans de Konami saben, la saga *Metal Gear Solid* no habría sido lo mismo sin la imprescindible aportación de su diseñador de personajes y maquinaria, Yoji Shinkawa. Shinkawa comenzó a trabajar para la empresa allá por 1994, trabajando ya por primera vez con Hideo Kojima en los diseños de *Policenauts*, y desde entonces prácticamente se convirtió en un imprescindible para el creador de Solid Snake. No es casualidad, pues, que Kojima también contara con él para los diseños mecánicos de las dos partes de *Z.O.E.*, cuyos *mechas* tienen ese inquietante aire animaloide que tan bien sabe darle Shinkawa a sus diseños.

las habilidades de nuestro *mecha*, sino también a explotar nuestras neuronas para elegir las más adecuadas según la situación que afrontemos.

Un juego muy animado

Si bien es cierto que de un tiempo hasta aquí se está abusando demasiado de la utilización del *cel shading* para modelar los personajes de los juegos, hay pocos títulos en los que el uso de esta técnica esté tan justificado como en *Z.O.E.: The 2nd Runner*. Sólo hay que ver los vídeos que abren el juego, que son secuencias de dibujos animados, para darse cuenta de que los autores del juego han querido radicalizar el aire a *anime* que ya tenía la primera parte de la saga, haciéndonos sentir que asistimos al pase de una auténtica serie de animación japonesa.

Y en gran parte lo han conseguido gracias a un motor gráfico inconmensurable que deja en pañales al de su predecesor... algo más que lógico, teniendo en cuenta que *Z.O.E.* fue uno de los primeros juegos que Konami realizó para la bestia negra de Sony, y que entre uno y otro Kojima aprendió a explotar el potencial de la consola con ese juegazo que es *MGS 2: Sons of Liberty*. Aun así, resulta sorprendente observar cómo la pantalla se llena de nubes de humo (realizadas con *cel shading*, cómo no) provocadas por las explosiones, cómo brilla la superficie de algunos *mechas*, cómo arden los enemigos caídos, cómo la pantalla resulta barrida por efectos climáticos como tormentas de arena o de nieve... y todo ello sin la más mínima ralentización, permitiendo que esos *mechas* magníficamente modelados sigan moviéndose a una velocidad vertiginosa.

Los programadores nos proporcionarán 30 *mechas* distintos contra los que combatir

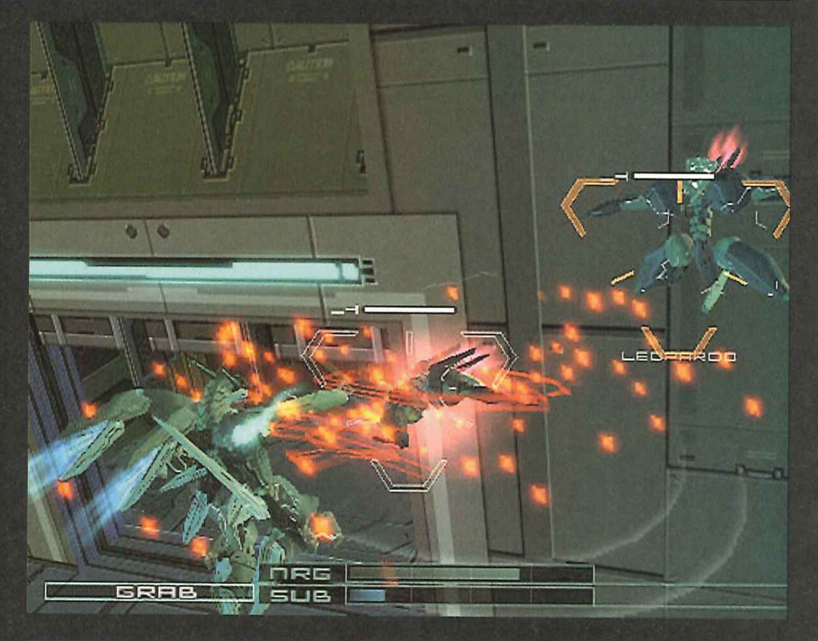
Además no volveremos a tener que movernos por un mismo escenario con mínimas variaciones como ocurría en la colonia Antilia del primer juego, sino que podremos volar por lugares tan distintos como varias lunas (entre ellas Callisto, perteneciente al planeta Júpiter) o incluso satélites en órbita. Es necesario remarcar, por supuesto, que no serán meros adornos, sino que

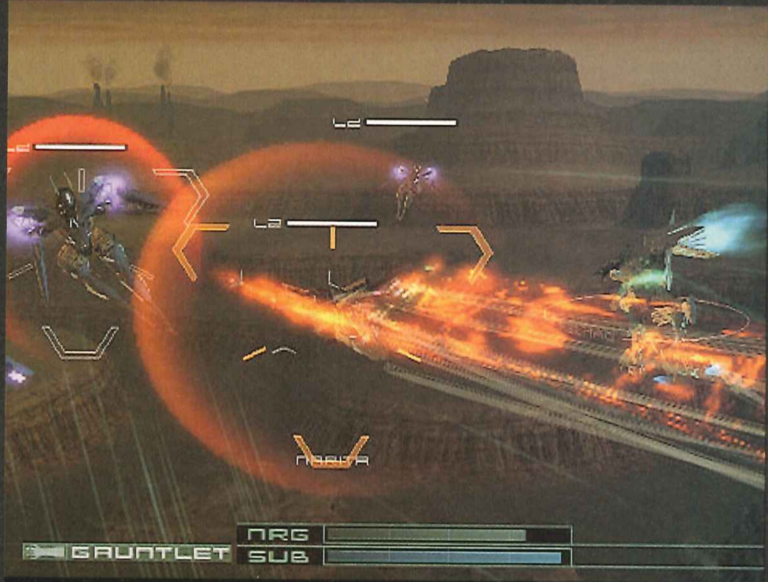


Viola A.I.

Vehículo: Nephtis

Tranquilos, que Viola no ha vuelto de un brazo cortado a lo Liquid Snake: en realidad es una Inteligencia Artificial de combate programada con las habilidades en la batalla y la forma de pensar de desaparecida piloto. Su *orbital frame*, Nephtis, es una versión mejorada del Neith que llevaba su predecesora humana.





Un arma con este nombre no puede sino provocar una lagrimita en los más veteranos...



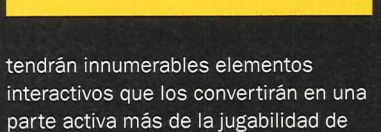
Nohman
Vehículo: Anubis
Con esa cara, está claro que es el malo maloso del juego. Es el comandante supremo de BAHRAM, el régimen militar que domina Marte, y pilota el poderoso *orbital frame* Anubis, el *mecha* 'gemelo' de Jehuty. Como un Darth Vader cualquiera, quiere construir una fortaleza ultrapoderosa llamada Estrella de la... estooo... Aumaan.







Por esa pose de *chulopiscinas*, sólo puede ser el *mecha* de un malo maloso.



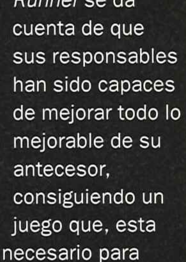
tendrán innumerables elementos interactivos que los convertirán en una parte activa más de la jugabilidad de The *2nd Runner*.

Mucho juego *é é*

Para solventar las protestas de que el primer *Z.O.E.* duraba menos que un jamón de bellota en manos de Holybear, los desarrolladores han decidido mejorar su segunda parte en ese sentido y la han intentado hacer cinco veces más larga... pero claro, eso sólo ocurre si no juegas al nivel Fácil y te paras a explorar con un poco de detenimiento en lugar de intentar pasarte el juego a toda prisa: en caso contrario, *The 2nd Runner* no dura mucho más que su hermano mayor.

Probablemente por ser conscientes de que no es tan largo como debería haber sido, los chicos de Konami han incluido unos cuantos modos extras que alargarán la vida inicial del juego. Así, además de ese modo de luchas uno contra uno que ya presentaba el primer juego, podremos disfrutar de una nueva modalidad llamada Extra Mission, y que consistirá en una especie de Misiones VR en las que podremos depurar nuestras habilidades pilotando a Jehuty (¡ay Kojima, qué poco nos gusta inventar cosas nuevas!). Cuantas más misiones cumplamos, más secretos desbloquearemos, preferentemente nuevos *mechas*.

Desde la primera vez que uno se pone a los mandos de este *Z.O.E.: The 2nd Runner* se da cuenta de que sus responsables han sido capaces de mejorar todo lo mejorable de su antecesor, consiguiendo un juego que, esta vez sí, tiene todo lo necesario para convertirse en un éxito de ventas sin necesidad de una demo de *MGS 2*.



Los autores del juego han querido radicalizar el aire a anime que ya tenía la primera parte

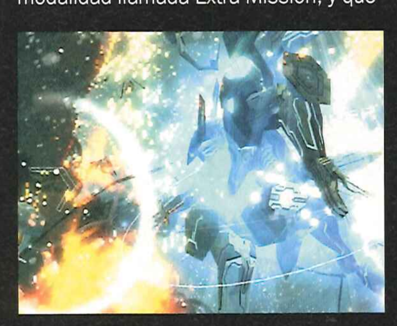


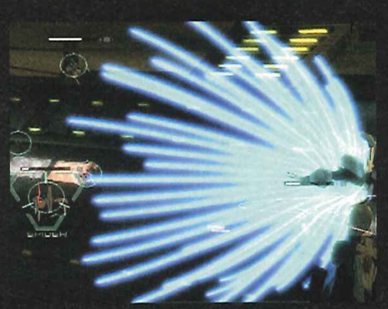
Lloyd
Vehículo: Inhert
Este científico de la BAHRAM (vista su cabeza... ¿habrá entrado ahí 'por enchufe'?) se dedica a la investigación de los *orbital frames*, pero no está muy de acuerdo con la dictadura de la organización. Tiene su propio *mecha* experimental, con una novedosa armadura en forma de gel negro.













Aquí vemos el arma más temible del enemigo: sus grabaciones completas de *Noche de Fiesta*.

Greeks May Cry

Rygar: The Legendary Adventure

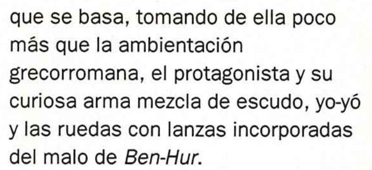
Además del cada vez más cercano *DMC 2*, hay otro juego que ha heredado la jugabilidad de la primera aventura de Dante: el nuevo *Rygar* que ha programado Tecmo

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Tecmo**
Editor **Tecmo**
Distribuidor **Virgin**
Lanzamiento **Mayo**

Ultimamente parece que a los desarrolladores de videojuegos les ha entrado el síndrome "Productor de Hollywood", ya que les ha dado por producir en masa remakes o nuevas continuaciones de sagas olvidadas por las nuevas generaciones de jugones: ahí están *Shinobi*, *Contra: Shattered Soldier*, el recién anunciado *Prince of Persia: The Sands of Time* y el juego que nos ocupa, *Rygar: The Legendary Adventure*.

Pero mientras *Shinobi* y *Contra* más o menos respetan la mecánica de sus predecesores (sólo que actualizándola a la tridimensionalidad que se lleva hoy en día), *Rygar* resulta mucho más infiel con respecto a la *coin-op* en la que se basa, tomando de ella poco más que la ambientación grecorromana, el protagonista y su curiosa arma mezcla de escudo, yo-yó y las ruedas con lanzas incorporadas del malo de *Ben-Hur*.

Eso sí, si bien en el juego original la localización en Grecia era poco más que una excusa para darle algo de personalidad a su tópica trama del tipo "eres el elegido *asín* que vete a matar malos", en *The Legendary Adventure* los chicos de Tecmo la han aprovechado para enriquecer la historia con referencias mitológicas e incluso históricas, dándole al título una (relativa) complejidad argumental muy de agradecer.



Los chicos de Tecmo han enriquecido la historia con referencias mitológicas

Así, tendremos que asumir el papel del joven guerrero *Rygar*, que dedica todas sus victorias a la bella y bondadosa princesa Harmonia (sabemos que es bondadosa porque los pajaritos se posan en su dedo... ¿o es que la mano le huele a alpiste?) hasta que los Titanes, dioses diabólicos encerrados en el Inframundo, se liberan de su prisión e

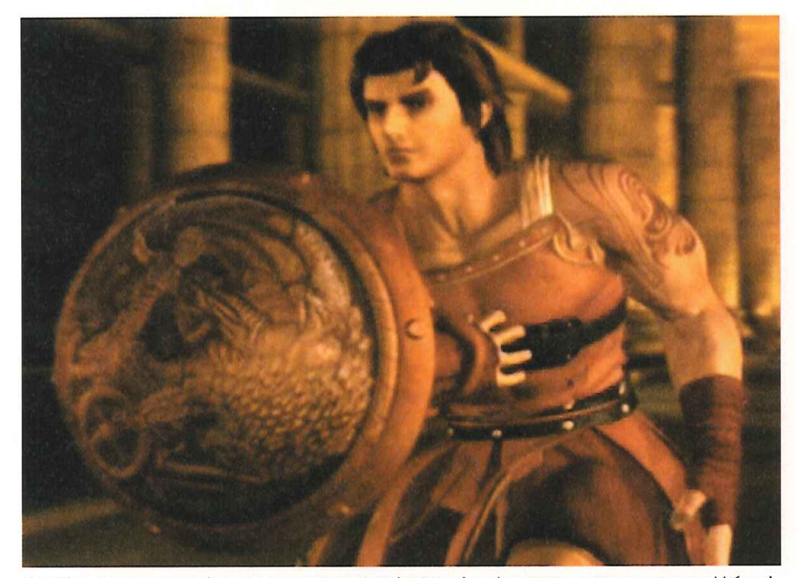


"¡A ver, dónde está el diseñador que le voy a decir algo de su 'homenaje' a *Soul Reaver*!"



Este decorado nos recuerda a los "bocadillos del día" del Bar Budo: está lleno de moho verde.




Un chico guapo, musculoso y con un espectacular tatuaje... hummm... ¡a que va a ser el héroe!


¡Oh Dios mío! ¿Qué hace Britney Spears en un juegazo como *Rygar*?

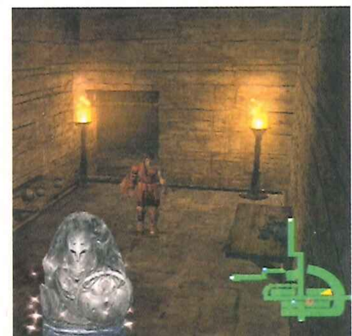
irrumpen en la Tierra. Y claro, como en su contrato pone que tienen que ser muy requetemalos, raptan a Harmonia y *canean* a Rygar hasta que éste adquiere el legendario Diskarmor (esa curiosa arma de la que antes hemos hablado) y se dispone a convertirse en el guerrero legendario que debe traer la paz al mundo (como nuestro presidente Aznar, vamos).

¡Si Dante levantara la cabeza!

Los desarrolladores de Tecmo han optado por dejar de lado el desarrollo puramente *machacabotones* (y *destrozadedos*) del original y hacer de *Rygar* una aventura con toques de acción que 'adapta' muchos detalles de la jugabilidad de survival horrors de Capcom como las sagas *Onimusha* y *Resident Evil* y, sobre todo, el primer y genial *Devil May Cry*.

Y es que seguro que os suenan cosas como la necesidad de recoger unas refulgentes esferas (que sueltan tanto enemigos muertos como elementos del decorado destrozados) para subir el nivel de nuestras armas, la aparición de puertas mágicamente cerradas que sólo podemos desbloquear eliminando a todos los malos de la pantalla o consiguiendo determinada llave, los documentos que encontramos y que van desvelándonos la historia de fondo









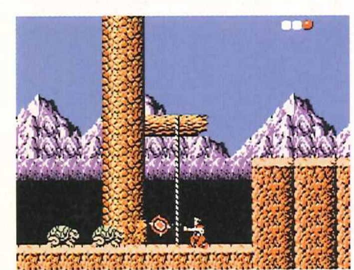
El pasado de *Rygar*

Como *remake* que es, Rygar: The Legendary Adventures tiene unas raíces situadas en las primeras épocas de los videojuegos. Éstas son las anteriores versiones del juego que pudimos disfrutar en su día.



Versión *coin-op*

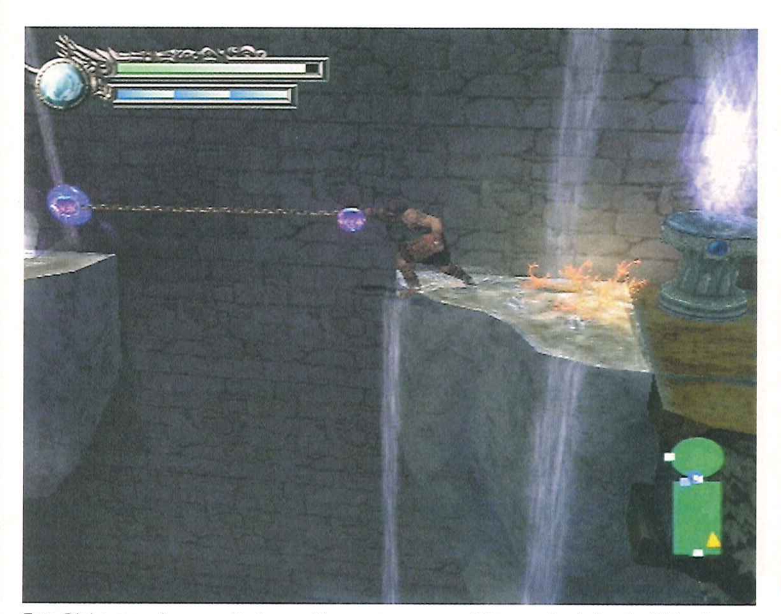
La primera versión del título, originalmente llamada Argos No Senshi y que apareció allá por 1986. Era un arcade de scroll lateral que se hizo rápidamente famoso por su mezcla de jugabilidad sencilla con una dificultad estratosférica.

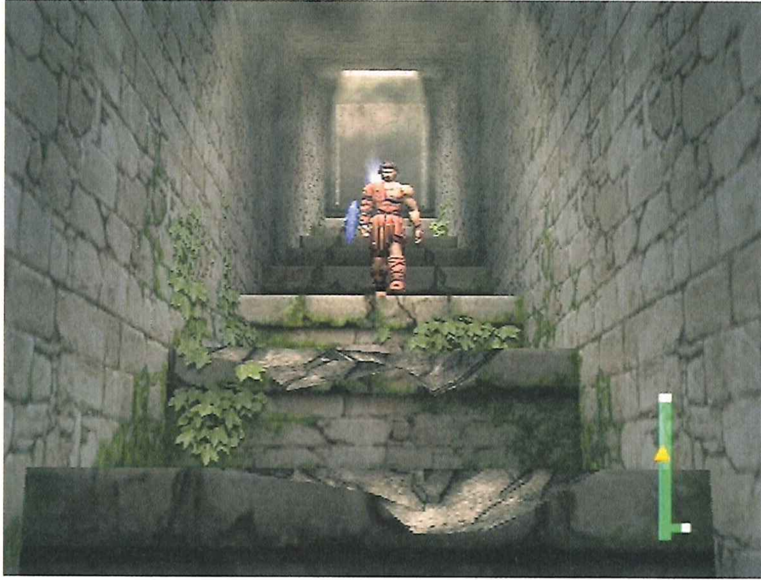


Versión NES

Si bien la mayoría de las (numerosas) conversiones de *Rygar* respetaban fielmente la mecánica de la *coin-op*, la versión para NES se diferenció al añadir a su desarrollo nuevos enemigos y algunos toques roleros, incluyendo la necesidad de exploración.


¿Está escuchando el piar del pajarito o está pensando en qué tal estaría al ajillo?


Este Diskarmor sirve para todo... ¿si lo ponemos en un CD sonará música de El Fary?


Cómo no va a estar cachas el chavalote, si sube y baja esos pedazo de escalones...

que no revelan los diálogos de los personajes o la inclusión de momentos en que debemos usar las habilidades del protagonista para superar algunos obstáculos al más puro estilo plataformero... por no hablar, claro está, de un sistema de combate basado en los combos y que nos premia contabilizando la cantidad de golpes que somos capaces de encadenar en un solo ataque.

No obstante los chicos de Tecmo no se han quedado en la mera copia del modelo Capcom y han llevado un paso más allá el rolero sistema de desarrollo de armas que comparten *DMC* y *Onimusha*, mezclándolo con el uso de la Materia en *Final Fantasy VII*. Cada uno de los tres Diskarmors con los que contamos tiene unas determinadas ranuras donde podemos introducir unas Piedras Místicas que potenciarán en ellas diversos valores, permitiéndonos hacer nuestra arma "al gusto del consumidor". De hecho, por si eso no resultara suficiente referencia a la saga de Square, durante los combates podemos recurrir a unas magias que tienen un sospechoso parecido con los *guardian forces* de *FF*...

Rygar 'adapta' muchos detalles de la jugabilidad de los survival horrors de Capcom

Sin lugar a dudas lo más original de la mecánica de *Rygar* es, precisamente, la inclusión de los Diskarmors. En lugar de llenar nuestro inventario de todo tipo de armas e ítems, los desarrolladores han decidido simplificar el juego al máximo en ese sentido, haciendo que únicamente necesitemos de nuestra arma para avanzar. ¿Que hay que eliminar enemigos? Diskarmor al canto. ¿Que una puerta está mágicamente bloqueada? Lo cargamos de magia... y Diskarmor al canto. ¿Que un peligroso precipicio nos corta el paso? Buscamos un lugar donde clavarlo... y Diskarmor al canto. Más sencillo, imposible.

¡Eso sí que son fondos!

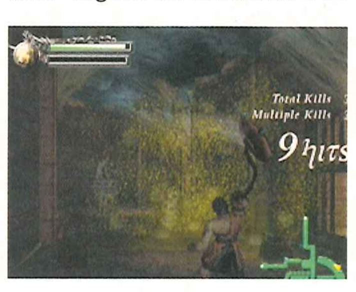
Donde quizá es más evidente la influencia de los juegos de Capcom es













Argos, ese mito





Como reza el título original del juego (Argos No Senshi... El Guerrero de Argos en nuestro idioma), el protagonista de Rygar es el héroe de la mitológica isla de Argos, que no es un invento de los chicos de Tecmo: Argos fue una ciudad del imperio griego que tomaba su nombre del gigante de cien ojos al que la diosa Hera mandó que vigilara a Io, la amante de Zeus convertida en vaca para disimular ante su mujer. Zeus envió a Hermes a rescatarla, y éste, entre música y cuentos, consiguió dormirlo hasta cerrar sus cien párpados para después matarlo. Hera, dolida, convirtió la cabeza de Argos en la cola del pavo real (¿sería fan de El Puma?)...



Sí, los griegos tendrían mucha cultura, pero ya podrían haber inventado los ascensores...



Claro, de tanto pedirle a los Dioses parecerse a Britney, luego pasa lo que pasa.





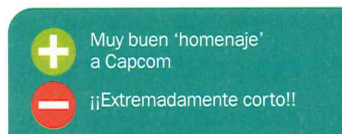
en la utilización de los escenarios que, como en *RE: Code Veronica X* y la primera aventura de Dante, nos son mostrados mediante cámaras fijas pese a ser totalmente poligonales... aunque, bastante a menudo, los desarrolladores aprovechan esa tridimensionalidad para que podamos disfrutar de algunos bonitos *travellings*.

Eso sí, frente al abuso de los interiores habitual en los *survival horrors*, Rygar opta por situar su acción preferentemente en exteriores... cosa perfectamente comprensible porque son realmente impresionantes, sólo comparables en belleza y espectacularidad con los de *FF X*. Es difícil no quedarse con la boca abierta no sólo por la formidable (aunque un tanto *hollywoodiense*, para qué nos vamos a engañar) adaptación que han realizado la arquitectura griega, sino sobre todo por detalles como muros caídos que nos muestran puestas de sol, un mar de fondo increíblemente verídico o la muy alta cota de destructibilidad de algunos de los escenarios.

Sus exteriores sólo son comparables en belleza y espectacularidad con los de *FF X*

Vamos, que a más de uno *Rygar: The Legendary Adventure* le va a entrar por los ojos, pero no por eso hay que dejar de lado su divertida y muy asequible jugabilidad (por más que sea un cúmulo de 'homenajes'), a lo que sólo hace falta incluirle un buen doblaje en castellano en su versión final para que nos encontremos ante uno de los títulos más imprescindibles aparecidos en lo que llevamos de año.





+ Muy buen 'homenaje' a Capcom

− ¡¡Extremadamente corto!!



Hay que reconocer que cada vez que Rygar realiza un ataque, saltan chispas...

Presentación mitológica





El pasado 26 de febrero Wanadoo realizó en Madrid la presentación oficial de Rygar en España. Entre los refrescos típicos y los (deliciosos) canapés propios de las presentaciones oficiales, Stephane Depoilly, tester de Tecmo, mostró el funcionamiento del juego con el apoyo 'logístico' del representante de Wanadoo en España, Gonzalo Gil-Casares, que anunció además que el título estará totalmente en castellano y que es probable que se le implemente un selector de 60 Hz. Por si fuera poco, también se dispusieron numerosas consolas para que todos los profesionales del sector pudiéramos sentir de primera mano la enorme jugabilidad de este nuevo Rygar.

Amor de *Matrix*

Enter the Matrix

No podemos adjudicarle a este título el nombre de "adaptación cinematográfica", porque en realidad forma parte del mundo de *Matrix* de forma prácticamente orgánica

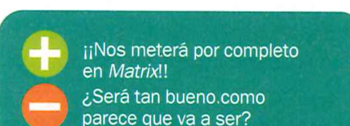
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Shiny**
Editor **Atari/Infogrames**
Distribuidor **Infogrames**
Lanzamiento **Con la película**

Y es que *Enter the Matrix* nos va a contar la parte de la historia de *Matrix Reloaded* que no podremos ver en los cines, rellenando huecos de la trama gracias a un guión de 244 páginas que los Hermanos Wachowsky escribieron exclusivamente para el juego (de hecho, ya lo tenían acabado antes de decidir el desarrollador). Si a eso le añadimos que los chicos de Shiny tuvieron acceso completo al rodaje de las dos secuelas de *Matrix* y que van a incluir una hora de escenas adicionales rodadas por los directores solamente para ser incluidas en este título, la baba en la que estaréis nadando deja bastante claro que se trata de un interesantísimo proyecto.

Enter the Matrix continúa la historia de *The Last Flight of the Osiris*, uno de los episodios de *Animatrix* que han escrito los Wachowsky (para más información, echadle un ojo al magnífico reportaje que tenéis aquí al lado): tenemos que recoger un importantísimo mensaje en que se nos detallará que un innumerable grupo de centinelas (sí, esos bichejos metálicos cruce de pulpo y cabellera de Beth) se dirigen a Zion, la última ciudad humana, para destruirla. Como Niobe y Ghost, dos personajes secundarios de los filmes, tendremos que cumplir las misiones que la cúpula mayor de la resistencia humana nos ordene.

Podremos luchar con movimientos capturados del equipo de especialista de Yuen Woo Ping

Para ello podremos luchar con unos movimientos de artes marciales capturados del equipo de especialistas de Yuen Woo Ping, el coreógrafo de las escenas de acción de la trilogía; disparar mientras usamos un efecto *bullet time* que dejará en pañales al de *Max Payne*, sobre todo porque en dicho juego no podíamos andar por las paredes; e incluso conducir coches entre tráfico rodado mientras nos persiguen sin piedad coches y más coches de Policía. Además la versión para PS2 será la que se usará como código base para todo el resto y se espera que vaya a 60 *frames* por segundo sin ralentizaciones, así que ¿seguro que podremos jugar sin cortocircuitar el DualShock con nuestra saliva?


¡¡Nos meterá por completo en *Matrix*!!
¿Será tan bueno como parece que va a ser?


Ojito con lo que hagáis cuando juguéis a *Enter the Matrix*, porque podéis perderos partes importantes de la historia, por no hablar de la aparición de una estrella invitada... ¡la mismísima Trinity! Y es que podremos luchar con ella en un entrenamiento virtual.





"¿Quieres un chicle?" "Vale, gracias" "Pues mira, tengo uno aquí en la suela"


En *Enter the Matrix* también podremos viajar a través de los túneles del mundo real, en concreto a bordo del Logos, la nave más rápida de Zion. Niobe ejercerá de piloto, Ghost de artillero, y tendrán que enfrentarse a... ¡casi 1.300 centinelas al mismo tiempo! ¿Habrá munición para tanto bicho?


Uno de los añadidos más interesantes del juego son unas fases de *hackeo* (sugeridas por los Wachowsky) al más puro estilo aventura conversacional, gracias a las que podremos obtener nuevas armas, bajarnos estilos de lucha o incluso ver mensajes de los actores del film.

Regreso al futuro

Si hay una saga que puede arrebatarle a *El Señor de los Anillos* su actual reinado en las taquillas de todo el mundo, ésa es *Matrix*. Sobre todo porque sus creadores van a estrenar sus dos secuelas en el 2003: *Reloaded* en mayo y *Revolutions* en noviembre. ¿Será el año de los Wachowsky?

El secretismo sobre *Matrix Reloaded* es casi absoluto, pero ya se han filtrado algunas informaciones (aunque mínimas) sobre su historia. En el film descubriremos que las máquinas han localizado Zion, la última ciudad humana, y se dirigen hacia allí para destruirla... así que la única oportunidad de los rebeldes es encontrar al Maestro de las Llaves, que dispone de las claves para acceder a todas las puertas del mundo de las máquinas, aunque para dar con él tendrán que enfrentarse a los temibles Gemelos (armados con *katanas* y que desaparecen cual fantasmas). Es más, harán un descubrimiento vital: no todas las máquinas son malas... y es que a las antiguas no les gusta que las nuevas les quieran quitar espacio vital.

También se conocen detalles de escenas aisladas, como la lucha que enfrentará a Neo con 100 señores Smith (impresionante, según dicen) creados digitalmente, una larga y asombrosa persecución por carretera que romperá esquemas o los momentos de vuelo del protagonista, en que podremos observar que Matrix, en realidad, es una megaciudad diez veces mayor que Nueva York. Eso sí, *Reloaded* tendrá un final apoteósico e impactante que no terminará hasta *Revolutions*, que transcurrirá casi en su totalidad en el mundo real y narrará la última batalla entre hombres y máquinas. Menos mal que sólo habrá que esperar seis meses entre una y otra...



Eso de multiplicarse por cien es genial, pero cuando a todos los Agentes Smith les da por ir al lavabo al mismo tiempo pasa esto.



"Cooooorazon Latinoooooo" "¡Oh Dios, Neo me está atacando con su ataque *bisbalero*!"

Un universo en expansión

Uno de los complementos de *Matrix Reloaded* será *Animatrix*, serie de cortos de animación realizados casi en su totalidad por autores japoneses. Unos se estrenarán por Internet (en *www.theanimatrix.com*), algún otro en cine, pero todos se recopilarán en un DVD en junio...



The Second Reinassance

Dividido en dos partes, cuenta la génesis de Matrix, desde la guerra de los humanos contra las máquinas hasta su esclavitud. Su primera parte está en Internet: la segunda aparecerá en mayo.



Program

Cis, una soldado de Zion, entrena en una simulación del mundo samurai... pero tendrá que elegir entre el amor allí o sus compañeros del mundo real. Ya está en Internet.



Last Flight of the Osiris

Los tripulantes del Osiris deben llevar un mensaje vital a Zion... si un ejército de centinelas no se lo impide. Se estrenará en cines con *El Cazador de Sueños*.



Detective Story

El duro detective Ash está persiguiendo a la cibercriminal Trinity... una búsqueda un tanto especial. En Internet para abril.



Matriculated

Unos rebeldes capturan a un centinela y lo reprograman para que sea su aliado y prefiera Matrix a la realidad. Pero su apetito de Matrix se hará incontrolable y les pondrán en serios apuros...



Beyond

Yoko encuentra un fallo en el sistema: una mansión en la que ocurre todo lo que deseas... hasta que unos señores de negro vienen a arreglar el problema.



Kid's Story

Un adolescente recibe una invitación de Neo para escapar de Matrix. Lo malo es que encontrar una salida es complicado...



World Record

Un corredor de élite, Dan, consigue unir su fuerza física y su voluntad para escapar de Matrix y llegar a la realidad.

Este tipo sí que tiene garra

X-Men 2: La Venganza de Lobezno

Después de un tiempo desaprovechándolo en sosetes beat'em-ups, por fin Activision se ha decidido a sacar partido de un personaje tan interesante y carismático como Lobezno

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Genepool**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Mayo 2003**

En principio *La Venganza de Lobezno* sólo iba a aprovechar la licencia de los cómics de La Patrulla X que tiene Activision, a la manera de los juegos de Spider-Man que realizaron para PS One. Pero como la compañía americana finalmente se ha hecho con los derechos de *X-Men 2*, el juego se ha convertido en la "adaptación oficial" de la esperadísima película de Bryan Singer... aunque en realidad tiene menos que ver con ella que Hamlet con los *sketches* humorísticos de *Noche de Fiesta*.

Encontraremos un enfoque mucho más oscuro y violento, más acorde con el espíritu del mutante

Y es que la historia que nos cuenta este título de Genepool tiene mucho más que ver con los tebeos que con su adaptación cinematográfica: en ella, nos enteraremos de que Logan, cuando estuvo atrapado para ser sometido a un proyecto secreto del ejército canadiense (llamado "Arma-X"), fue inyectado con el mortal virus Shiva. Esta enfermedad, de efectos más devastadores que un dueto Enrique Iglesias- Pedro Ruiz, está matando lentamente al mutante a pesar de su factor curativo, así que deberá buscar la forma de ponerse bien... y no, el Frenadol no le hace nada de nada. Un argumento perfecto para contarnos un poco más del misterioso pasado de Lobezno y, de paso, hacer aparecer a un buen puñado de conocidos del Garras: Coloso, Pícara, Bestia, Magneto, Dama Mortal, Dientes de Sable, Wendigo, Juggernaut... y, por supuesto, un profesor Xavier con la inimitable voz de Patrick Stewart.


Dicen los expertos que Lobezno, en todas sus misiones, le echa mucha patilla al asunto.

Eso sí, si los juegos protagonizados por Spider-Man se habían caracterizado por mantener un tono divertido y bastante poco dramático, en el caso de *La Venganza de Lobezno* nos encontraremos con un enfoque mucho más oscuro y violento, más acorde con el espíritu del mutante canadiense. Vamos, que durante los ocho niveles de los que consta el juego, vamos a tener que usar las dotes para la 'limpieza' de Logan para disminuir radicalmente la población de malos de nuestro planeta.

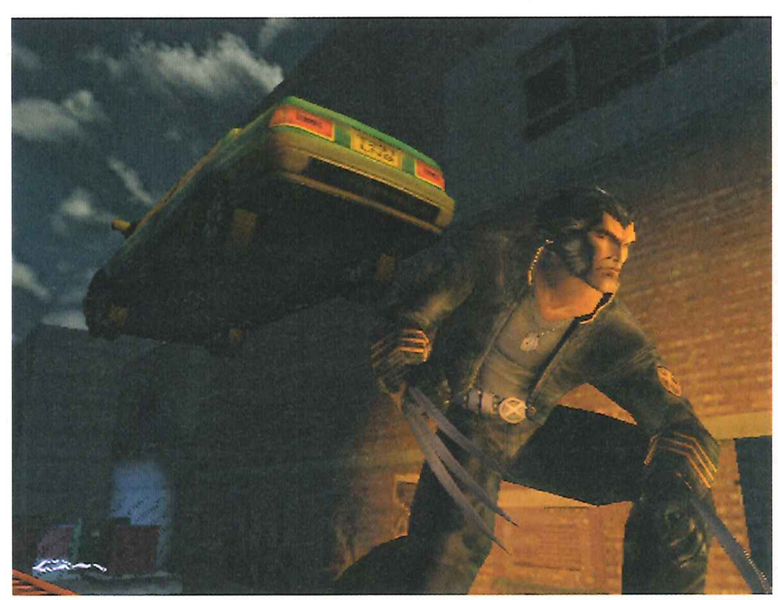
Cuanto más combatamos (o nos peguen) más se llenará la barra de 'rabia' de Logan

Lobo hombre en Canadá

Para esta contribución a la seguridad ciudadana contaremos con los poderes que sus genes mutantes le dan a Lobezno. Además de sus populares garras de *adamantium*, que nos servirán tanto para limpiarle el cutis a nuestros enemigos como para abrirnos camino por algunas puertas cerradas, el Garras podrá usar sus sentidos aumentados a la manera de unas gafas de visión nocturna. Y es que este poder nos mostrará no sólo las pisadas de los enemigos, sino incluso la dirección que están tomando gracias a un curioso humillo verde (que no dice mucho a favor de su higiene íntima, la verdad). Eso nos permitirá pillarles desprevenidos y hacerles un ataque sigiloso a lo *MGS*, lo que nos hará ganar una *dog tag*... también a lo *MGS*. Si conseguimos diez, el protagonista aprenderá unos


"En la tienda me dijeron que este *walkman* era aparatoso, pero esto me parece excesivo"


El argumento del juego ha sido escrito por Larry Hama, que junto a Chris Claremont es, sin lugar a dudas, el guionista que más y mejor ha definido la versión comiquera de Lobezno. En pocas palabras, toda una garantía de que va a respetar el espíritu del personaje...



Viendo dónde está aparcado, intuimos que ese coche es propiedad de Magneto.

cuantos combos más con los que apalizar a sus enemigos.

De hecho, cuanto más combatamos (e incluso cuanto más nos den para el pelo) más se llenará la barra de 'rabia' de Logan, que cuando se llene desencadenará en él un ataque de ira que multiplicará su fuerza, su velocidad y sobre todo su facilidad para aniquilar enemigos... eso sí, sólo durante unos breves momentos. Además, cuando esta barra esté vacía y guardemos las garras, el factor curativo del protagonista irá curando lentamente sus heridas y aumentando su vida, con lo que deberemos valorar qué nos interesa más: ganar energía o nivel de rabia.

Y es que, sin lugar a dudas, lo más divertido de *X-Men 2: La Venganza de Lobezno* (aparte de poder disfrutar de, esta vez sí, un Logan como Dios manda) es su sistema de juego, tremendamente divertido y fácil de manejar... ahora sólo falta que su nivel técnico también le acompañe, así que si los chicos de Genepool se aplican y corrigen sus numerosos fallos gráficos, podríamos estar ante una de las sorpresas más agradables del 2003.



+ Refleja bien el carisma del personaje

− Pide a gritos un repaso del motor gráfico







"A ver camarero, traiga *pacá* de una vez esas patatas bravas que estoy deseando ponerles las garras encima"



Los superpoderes de Lobezno



Garras

Recubiertas o no de *adamantium*, Logan cuenta con estas útiles herramientas para cortar los chorizos a tacos (en sentido real y figurado). Por cierto: no son implantadas.



Factor curativo

Hace que sus heridas cicatricen en segundos, lo que le permite sobrevivir a durísimos combates y no tener que pegarse trocitos de papel higiénico en la cara cuando se afeita.



Sentidos aumentados

Todos sus sentidos están tan tremendamente agudizados como los de un animal, así que puede seguir el rastro de sus enemigos... eso sí, también le obliga a lavarse a menudo.



Resistencia cervecera

A la más mínima oportunidad, Lobezno se cuela en el bar más cercano a endilgarse una cervecita... ¡para que luego digan que cría barriga! ¡Mirad sus abdominales!



Ligoteo

Es un *megacrack* del arte de ligar. Pocas mujeres se le resisten, ni siquiera la casada Jean Grey... ¿será por eso de "El hombre y el oso, cuanto más pelo más hermoso"?



Ausencia de resfriados

Aunque tiende a perder más ropa que una *strip-teaser*, nuestro héroe jamás ha cogido un resfriado... ¿será que el chavalote va más caliente que el culo de una cafetera?



¡Mirá mamá, sin brazos (ni piernas, ni cuello)!

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Ahora que los plataformas para PS2 parecen salir de debajo de las piedras, no podía faltar un nuevo episodio de las aventuras de la mascota plataformera de Ubi Soft

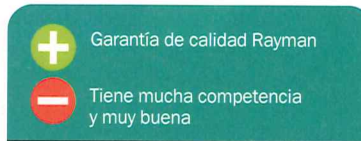
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Ubi Soft**
Editor **Ubi Soft**
Distribuidor **Ubi Soft**
Lanzamiento **¡Ya!**

Después de ese fallido experimento multijugador que fue el mediocre *Rayman M* (por favor, absténganse de hacer chistes sobre el significado de esa "M"), los mandamases de la compañía francesa han decidido devolver a su personaje estrella al género que más le favorece: las plataformas.

Y lo han hecho con un título que, pese a contar con algunos toques más oscuros y tétricos que sus predecesores, conserva ese *look* infantil y ese impagable sentido del humor que siempre ha caracterizado a la saga. Algo clarísimo ya desde su argumento, en el que los malvados Lums Oscuros, cuyo poder proviene del ¡¡zumo de ciruelas!! (teniendo en cuenta lo 'digestiva' que es la ciruela, preferimos no saber de qué poder se trata), crean a los *hoodlums* para derrotar a Rayman y sus amigos... sólo que, accidentalmente, el bueno de Globox se traga al Señor de los Lums Oscuros y, ya que periódicamente va siendo poseído por dicho malo maloso, tendremos que buscar una cura para nuestro amigo (que no consista en usar un bisturí y una botella de agua oxigenada) y, de paso, la forma de derrotar a los *hoodlums*.

Para ellos tendremos que atravesar 50 niveles divididos en diez zonas distintas, todos con el aspecto *cartoon* y colorista de la saga (aunque un pelín más oscuros de lo habitual), enfrentándonos a cualquiera de los veinte *hoodlums* diferentes que encontraremos, incluidos siete impagables *final bosses*. Pero como no todo es plataformear, *Rayman 3* ofrece una gran variedad de desarrollo, llena de minijuegos y cambios de ritmo, que intentará mantenernos enganchados al DualShock durante las 15 horas de juego que sus desarrolladores prometen... y si a eso le añadimos un magnífico doblaje al castellano (lleno de hilarantes chascarrillos), sólo hay algo que puede frenar el éxito de este juego: la existencia de *Jak & Daxter*, *Ratchet and Clank*, *Haven*, *Sly Raccoon* y *Vexx*. Que no es poco.

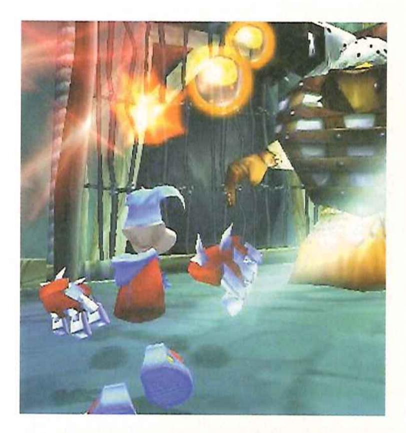
Ofrece una variedad de desarrollo que intentará mantenernos enganchados al DualShock


Garantía de calidad Rayman
Tiene mucha competencia y muy buena


Que un héroe tan narigudo tenga el cuello y las manos de color verde nos hace temer que no gasta mucho en pañuelos de papel.




Es triste, pero la falta de trabajo ha hecho que los enemigos de Rayman se den a la bebida.





Mucho nos tememos que Rayman aún no ha entendido eso de que para circular por la nieve hay que llevar cadenas.

¡Yo tengo el poder!

En *Rayman 3*, gracias a una latas a lo Popeye (pero sin espinacas), podemos acceder a unos cuantos poderes nuevos que nos permitirán superar algunas fases... aquí tenéis algunos de los más espectaculares.



Puño de hierro

Nada más útil que estos puños metálicos para abrir puertas a puñetazos y, sobre todo, para dejar a los *hoodlums* con la cara hecha un mapa.



Garras de hierro

No tienen la elegancia de las redes de Spider-Man ni la espectacularidad de las lianas de Tarzán, pero nos permitirán llevar a Rayman a lo más alto gracias a sus balanceos.

Kamikazes urbanos

Midnight Club II

Unos escenarios de leyenda, unos coches preparados para derrochar gasolina y unos pilotos temerarios: en pocas palabras, *Midnight Club II* promete emociones fuertes

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Rockstar San Diego**
Editor **Take2**
Distribuidor **Virgin**
Lanzamiento **¡Ya!**

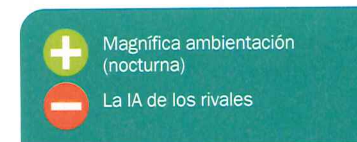
Uno de los primeros juegos automovilísticos que pudimos disfrutar en nuestra PS2 fue *Midnight Club*, un juego de carreras trepidante y frenético que se desarrollaba por las calles de Londres y Nueva York. Tres años más tarde su segunda parte, sin apartarse de esa idea inicial de celebrar carreras ilegales en entornos urbanos, traslada esta vez esa adrenalínica premisa por complejos mapeados de Los Ángeles, Tokyo y París.

La noche nos permitirá disfrutar de unos excepcionales efectos de luz y de reflejos

Como su predecesor, *Midnight Club II* se diferencia de otros títulos parecidos gracias a su estructura abierta que permite que las competiciones se desarrollen por itinerarios completamente diferentes, sin necesidad de seguir un recorrido lineal. Cuál es la mejor ruta, he ahí la cuestión: por eso mismo muchas veces el resultado de las carreras depende más de la pericia de los conductores que de la velocidad que sean capaces de alcanzar con sus coches (y si no que se lo digan al gremio de taxistas y sus "Uy, pensaba que por aquí no habría circulación").

Técnicamente, este título de Rockstar San Diego (antes conocidos como Angel Studios) destaca por el modelado de sus coches, basados en varios prototipos pero imposibles de clasificar por marcas, aunque sobre todo llama la atención por los escenarios por donde discurren las competiciones: cada una de las tres ciudades representadas recuerda muy mucho a sus modelos reales. Además, el hecho de que las carreras se desarrollen por la noche nos permitirán disfrutar de unos excepcionales efectos de luz y de reflejos (y no de las fases de 'refrigerio cervecil' que Kain lleva reclamando a Rockstar desde hace meses).

Esperamos que la versión definitiva corrobore las expectativas creadas, y que la IA de nuestros adversarios esté mejor ajustada de lo que hemos visto hasta ahora, sobre todo si quiere derrotar a su máximo adversario en el género, esa maravilla de la velocidad que es la saga *BurnOut*.



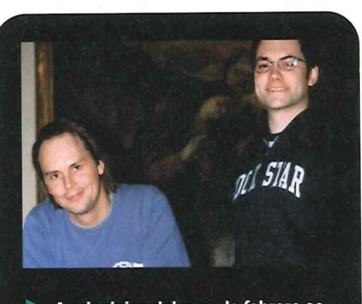
+ Magnífica ambientación (nocturna)
− La IA de los rivales



"Oh, vaya, una calle de gran ciudad sin un solo coche" "Qué cosas, ni hecho a propósito"

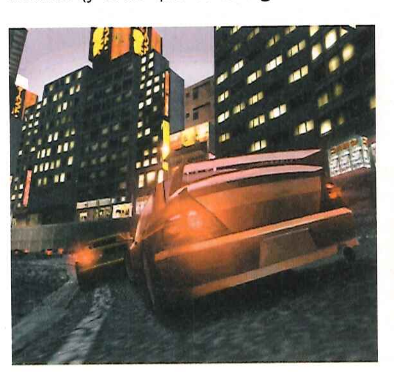






► A principios del mes de febrero se hizo la presentación oficial de *Midnight Club II* en el Hotel San Mauro de Madrid. Estuvieron presentes Terry Donovan y Sam Houser, miembros de Rockstar Games, que mostraron la beta jugable y recalcaron la sensación de libertad que quieren que este título comparta con la gallina de los huevos de oro de la casa, *Grand Theft Auto*.









Con látigo y a lo loco

Indiana Jones y la Tumba del Emperador

Indiana Jones ha sido un personaje casi tan popular en el mundo de los videojuegos como en el cine, pero hacía años que no protagonizaba una aventura virtual

Plataforma **PS2**
Desarrollador **The Collective**
Editor **Lucas Arts**
Distribuidor **Electronics Arts**
Lanzamiento **Mayo**

Y es que desde aquella mítica aventura gráfica llamada *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, tan sólo otro juego más, subtitulado *La Máquina Infernal*, nos ha permitido controlar al Indy virtual. Y lo cierto es que ese juego supuso una pequeña decepción, ya que adaptó un género (el de las aventuras en tercera persona) que no acabó de convencer a todo el mundo, aunque contó con versiones para PC, Game Boy Color y Nintendo 64 (esta última nunca llegó a nuestro país).

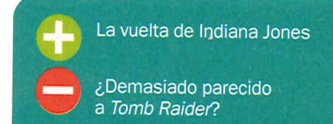
Pero Lucas Arts va a intentar sacarse la espina con este *Indiana Jones y la Tumba del Emperador*, un título que vuelve a apostar por un estilo bastante similar al utilizado en la saga *Tomb Raider* (tranquilos, eso no quiere decir que hayan decidido ponerle implantes de silicona a Indy), aunque envuelto, por supuesto, en una de esas aventuras que tan buenos ratos nos han hecho pasar en el cine. En esta ocasión, Indy deberá impedir que la Triada del Dragón Negro y el mercenario alemán Von Beck se hagan con El Corazón del Dragón, una perla que otorga el poder de controlar la voluntad de cualquier persona. Lo del título del juego se debe a que se cree que la perla está enterrada en la tumba del primer emperador chino, un lugar que el señor Jones deberá encontrar rápidamente.

Indy deberá impedir que la Tríada del Dragón Negro se haga con El Corazón del Dragón

Pero antes visitaremos localizaciones tan interesantes como Hong Kong, una fortaleza perdida en China, un castillo de Praga o un palacio acuático situado en Estambul, a lo largo de diez niveles. Los desarrolladores han expresado su intención de dar una gran importancia a la acción, por lo que objetos de los escenarios podrán ser utilizados como armas, y no faltarán momentos espectaculares como una pelea sobre góndolas. También encontraremos el entrañable látigo, que usaremos tanto para avanzar por lugares inhóspitos como para dejarle un recuerdo a los enemigos de una aventura que nos servirá para abrir boca antes de la esperadísima cuarta parte de las aventuras fílmicas de Indiana Jones.



► **La cuarta entrega de la saga Indiana Jones está a punto de caramelo. Con vistas a comenzar el rodaje el próximo año, Frank Darabont está escribiendo el guión según un argumento de George Lucas, que será dirigido por Steven Spielberg. Harrison Ford volverá a coger el látigo, esta vez en los años 50 y con un hijo a su cargo... pero tendremos que esperar al 2005 para verlo en la gran pantalla.**

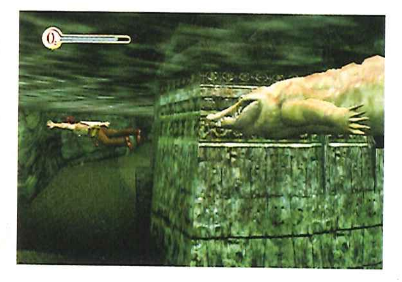


+ La vuelta de Indiana Jones
− ¿Demasiado parecido a *Tomb Raider*?

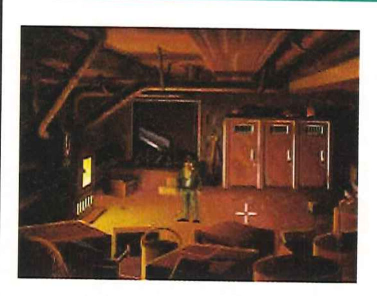


"¡¡¡Pero si aún no le he tocado!!! Los malos de hoy en día no son como los de antes...





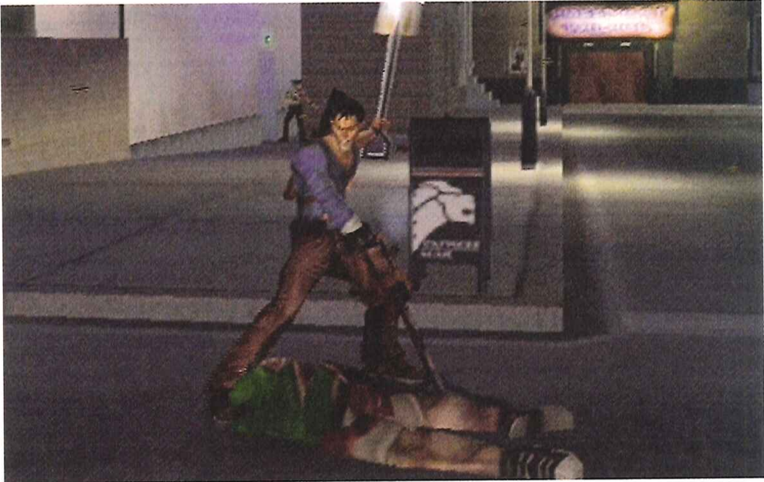
En busca del Atlantis perdido





Pocos personajes han contado con tantas adaptaciones videojueguiles como Indiana Jones. Game Boy, Amiga, NES, Master System, MegaDrive, Super Nintendo... prácticamente todas las plataformas han ido teniendo su ración de Indy, pero sin duda el juego más recordado es *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (aparecido para ordenadores personales), una aventura gráfica del estilo de la saga *Monkey Island* que para muchos cuenta con un guión tan redondo que podría ser llevado a la pantalla grande sin problemas.





La muerte os sienta tan bien

Evil Dead: A Fistful of Boomstick

La serie *Posesión Infernal* ya se adaptó en el más bien mediocre *Hail to the King* para PSX, pero tranquilos, fans del terror, porque su secuela corregirá muchos de sus fallos

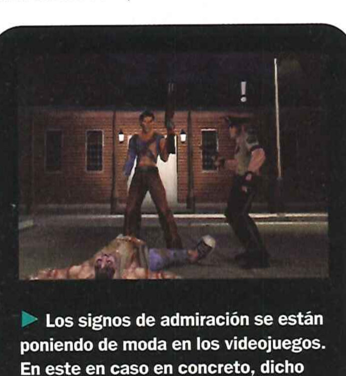
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Vis**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Primavera**

Este juego comienza cuando Ash, el carismático protagonista de la saga, está tomándose una copichuela en un bar de Dearborn, Michigan, como un redactor de *Planet* cualquiera. De repente, en un programa de televisión local reproducen una cinta con fragmento del Necronomicon (el Libro de los Muertos, vamos)... y, naturalmente, la ciudad se llena de zombies, demonios y engendros de la peor calaña antes de que el prota consiga vaciar su vaso.

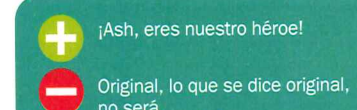
Los divertidos y muy jocosos comentarios de Ash son, sin lugar a dudas, lo mejorcito del juego

Sus desarrolladores, los chicos de Vis, han aprovechado su experiencia con *State of Emergency* (y seguramente también su motor gráfico) para, además de darle a *A Fistful of Boomstick* un nivel técnico muy superior al de su primera parte (sobre todo si solucionan las ralentizaciones que hay en la versión previa a la que hemos jugado), hacerlo mucho más dinámico y divertido. Sin ir más lejos, nuestro protagonista contará con un arsenal de lo más ingenioso, pudiendo usar dos armas al mismo tiempo para enfrentarse a hasta ¡50 enemigos al mismo tiempo! Para hacer la cosa más sencilla, Ash sacará su talento *gandalfiano* y podrá lanzar hechizos de lo más variadito para, por ejemplo, poseer a algunos de sus enemigos.

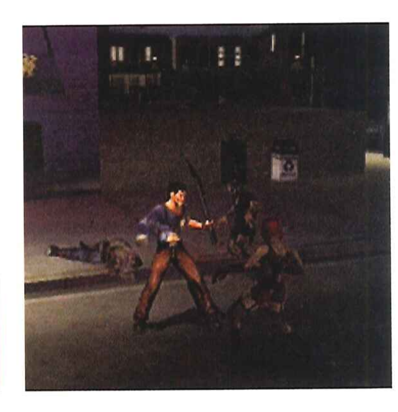
Además, durante los seis niveles de juego el protagonista no sólo machacará engendros, sino que también tendrá que realizar varias misiones e incluso viajar varias veces en el tiempo para detener a la horda demoníaca. Con todos estos elementos, por no hablar de los divertidos y muy jocosos comentarios de Ash (lo mejor del juego, sin duda), lo fácil es que estemos ante un título que los fans de Sam Raimi no deberían perderse por nada del mundo.



▶ Los signos de admiración se están poniendo de moda en los videojuegos. En este en caso en concreto, dicho signo indica que puedes hablar con el personaje que lo lleva.

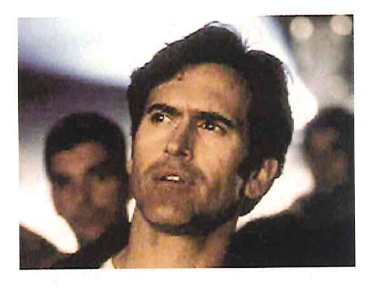


+ ¡Ash, eres nuestro héroe!
− Original, lo que se dice original, no será



Bruce Campbell forever





Todos los productos basados en la saga *Posesión Infernal* (sean películas, videojuegos o máquinas tragaperras) tienen tres elementos en común: motosierras, escopetas de dos cañones... y a Bruce Campbell. Este actor y director es amigo íntimo de Sam Raimi desde la universidad además de su intérprete fetiche, por lo que ha aparecido en casi todas las películas de Raimi... sólo Ted Raimi, el hermano del director, le iguala en 'apariciones estelares'. No contento con encarnar a Ash en las tres entregas cinematográficas de la saga, en este juego le aporta la voz e incluso ha actuado como asesor visual y de guión.



Virtualmente mejorable

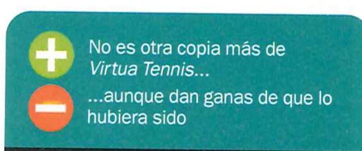
Tennis Masters Series 2003

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Microids**
Editor **Microids**
Distribuidor **Virgin**
Lanzamiento **¡Ya!**

Como los buenos seguidores del tenis sabrán, los Masters Series son esos torneos cuya importancia está un escalón por debajo de los grandes torneos (Roland Garros, Wimbledon, US Open y Abierto de Australia). En total, nueve ciudades, desde Roma a Madrid, acogen estos campeonatos.

La analogía no puede ser más clara: mientras que *Virtua Tennis* representa la grandeza del Grand Slam, este *Tennis Masters Series 2003* carece de la suficiente entidad como para representar ni tan siquiera los torneos 'segundones' del escalafón mundial, a no ser que cuando aparezca la versión definitiva se subsanen la falta de *frames*, los movimientos acartonados, los surrealistas 'derrapes' de los tenistas y, en general, la física de todo cuanto se mueve por la pantalla, más caótica que un discurso en inglés de Carlos Lozano.

El juego tampoco aporta nada en cuanto a opciones de juego, de las que anda más escaso que las concursantes de *X Ti* de dignidad, ni cuenta con los nombres oficiales de los tenistas, por más que algunos de ellos sean un vivo retrato de los más conocidos raqueteros. En definitiva, mucho tendrá que mejorar este título para colocarse, al menos, tras la estela de los competidores de *Virtua Tennis*, la referencia por los siglos de los siglos en esto de la simulación tenística.







Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Victimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La pirateria atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuíto impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com



No estaba muerto, estaba de parranda

Tenchu: La Ira del Cielo

La saga ninja más sigilosa para PlayStation ya tiene una tercera parte, que en manos de su nuevo equipo de programación ha dado un muy interesante salto a los 128 bits

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Textos en Castellano**
Desarrollador **K2**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Todos los fans de la saga *Tenchu* estarán de acuerdo con nosotros en que lo más interesante de la serie es su mecánica mezcla de *Metal Gear Solid* y película de ninjas *gore*... y en ese sentido hay que decir que el trabajo de los programadores de K2 ha sido impecable, porque han respetado perfectamente su sistema de juego (podemos seguir provocando más chorros de sangre que Eduardo Manostijeras sacándose un grano) y lo han llevado un paso más allá.

Lo han conseguido gracias a la inclusión de una serie de ataques especiales que iremos desbloqueando a medida que vayamos realizando ataques sigilosos, que van desde a la habilidad de pegarnos al techo cual mosca del vinagre a la espectacular Ira del Cielo, un ataque que reduce nuestra vida a 1 pero elimina enemigos que es un primor. Lo malo es que esa intención de mejora de la mecánica de los dos primeros capítulos de la saga queda un poco diluida cuando vemos que brillan por su ausencia aportaciones de *Tenchu 2* tan interesantes como poder escondernos bajo el agua o arrastrar los cadáveres de los enemigos para ocultarlos (y es que, que nos perdonen los desarrolladores, pero dejar un cuerpo encharcado en sangre en medio de un pasillo no es la mejor forma de pasar desapercibido).

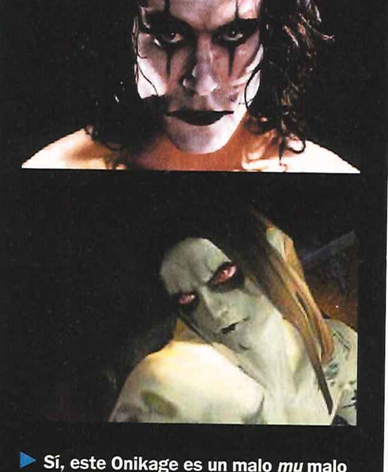
Los programadores han respetado perfectamente el sistema de juego y lo han llevado más allá

En *La Ira del Cielo*, más que nunca en la serie, es fundamental pasar desapercibido por una razón de peso: la IA de los enemigos está tan bien ajustada que es un auténtico engorro tener que combatir contra ellos cara a cara. Hasta el malo maloso más cutre se mueve de forma





Tesshu es feo, calvo y lleva faja... vamos, que podría ser perfectamente redactor de *Planet*.



Sí, este **Onikage** es un malo *mu* malo y con cierto carisma... pero que nos perdonen los señores de Sony Music, que fueron los que lo inventaron para el primer Tenchu: ¿no os recuerda a cierto justiciero sobrenatural que siempre iba acompañado de un cuervo? Pues eso.



Aquí arriba tenéis la prueba de que Snatcher nos tiene de sus cigarrillos hasta el cogote. ¡Sonríe, Kain!





Un lugar solitario y oscuro, un asesino con cuchillo... un chistecito chusco y sería *Viernes 13 XII*.



Y digo yo... ¿no habrá formas más fáciles de secarse la ropa, so bestiajo?

inteligente, atacando desde distancias prudenciales, deteniendo los ataques más evidentes e incluso poniendo los pies en polvorosa en caso de que les hayamos dejado con menos energía que Jesús Gil tras correr los 100 metros lisos.

Ninjas de *qualité*

Pero es que además todo ello está apoyado en un muy notable motor gráfico que, por fin, hace desaparecer esa espesa niebla negra que caracterizaba los fondos de sus dos predecesores. De hecho, no sólo nos permite ver los entornos con total claridad, sino que se permite virguerías como dejarnos hacer *zooms* de los enemigos y objetos más alejados (cuando tengamos el poder correspondiente, por supuesto) o incluso rodearnos de efectos climatológicos como lluvia e incluso nieve.

De hecho, si no calificamos el motor de *La Ira del Cielo* de excelente es por una sola razón: su mediocre trabajo de cámaras. Es comprensible e incluso elogiable que los chicos de K2 quieran mostrarnos en todo momento lo bien que aguanta su motor la cercanía de los personajes, pero en un juego como éste tener que estar continuamente corrigiendo la posición de la cámara es más engorroso que comerse un plato de *spaghettis* con una pajita de plástico... especialmente en los momentos en los que nos falla el sigilo y tenemos que enfrentarnos a los enemigos, en los que a veces tenemos que atacar a ciegas o directamente quedarnos vendidos ante sus ataques.

El motor gráfico por fin hace desaparecer esa niebla negra que caracterizaba los fondos

Un defecto que podría ser menor si la atractiva mecánica de la serie viniera además conjuntada con una historia tan atractiva y compleja como la de *Tenchu 2*... pero por desgracia no es así, sino que nos encontramos de morros con una trama tópica, superficial y narrada a base de larguísimos textos, protagonizada además por unas meras sombras de los atractivos personajes de la saga (es surrealista esa escena de 'reaparición' de Rikimaru en que Ayame reacciona como si le hubieran inyectado cemento armado por toda la cara).

En definitiva, *Tenchu: La Ira del Cielo* es un digno sucesor de los anteriores capítulos de la saga, ya que como ellos es un juego notable que podría haber sido excelente si se hubieran podido corregir ciertos defectillos.



Respeta y mejora la saga
La IA de los enemigos
El modo Cooperación



Problemas camariles
Argumento manido y flojo
¡Demasiados textos!

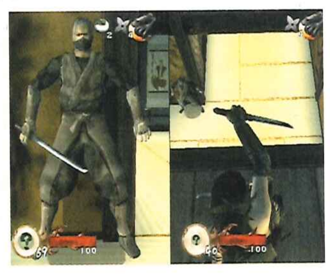
Ambientación	**9**
Gráficos	**8,5**
Jugabilidad	**8,5**
Duración	**8,5**
Vidilla	**8**

8,5

La Guerra de los Ninjas

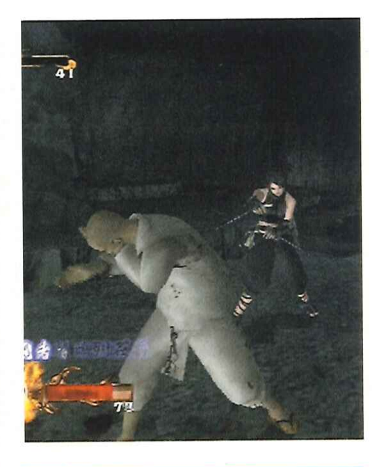
En este *Tenchu: La Ira del Cielo*, sus nuevos desarrolladores han decidido hacer desaparecer el editor de niveles de los dos anteriores capítulos de la saga, y sustituirlo por un mucho más atractivo modo Multijugador. Allí encontraremos, además de la típica y tópica modalidad Duelo (menos original que un bocata de chorizo, sinceramente), una mucho más divertida denominada Cooperación que nos permitirá coordinarnos junto a otro amiguete (o una 'amigueta', que siempre le da más interés a la cosa) para cumplir misiones que van desde la aniquilación masiva de enemigos a una infiltración silenciosa.







► Además de las diez misiones del modo Historia, el protagonista de *Tenchu: La Ira del Cielo*, Rikimaru, cuenta con otra de bonus llamada A Través del Portal y en la que (por razones que no desvelaremos aquí) aparecerá en una especie de futuro cercano donde, en lugar de a ninjas, tendrá que eliminar a ¡¡guardias de seguridad barrigudos!!



"¡Eres un malvado!" "¡Buaaaaah, me ha llamado malvadoooo!" "Vaya hombre, me tuvo que tocar el sensible del grupo"

Espía como quieras

Splinter Cell

Sam Fisher ha aterrizado por fin en nuestra PS2 y llega dispuesto a ponerle las cosas muy difíciles a cierta Serpiente Sólida que hasta ahora parecía intocable

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Ubi Soft**
Editor **Ubi Soft**
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **64,95 euros**

Lo cierto es que no esperábamos que la versión para PlayStation 2 de *Splinter Cell* fuera demasiado brillante técnicamente. Lo difícil que resulta programar para PS2 no auguraba grandes resultados en este aspecto si tenemos en cuenta que el juego es una conversión del título original de X-Box, pero Ubi Soft nos ha sorprendido gratamente realizando un trabajo excelente en este aspecto.

Pero la base sobre la que han trabajado no podía ser mejor: uno de los mejores y más exitosos juegos para la consola del señor Gates que tiene como principal mérito el haber tomado la mecánica sigilosa popularizada por *Metal Gear Solid* dándole una vuelta de tuerca que la aproxima aún más al realismo puro.

Para ello nos meteremos en la piel de Sam Fisher, un agente de la ultra secreta Third Echelon, un organismo integrado dentro de la NSA americana. La desaparición de dos agentes en Georgia (explicada en una de las nuevas secuencias para PS2) es la excusa para que Sam viaje hasta allí con el objetivo de rescatarlos, descubriendo de paso que las intenciones del presidente del país son bastante dudosas.

Antes de poner al descubierto la oscura conspiración que no puede faltar en las historias ideadas por Tom Clancy, deberemos ir obteniendo información sin que seamos detectados. Ése será nuestro principal objetivo y por ello no contaremos con demasiada munición y además en cada fase tendremos un número limitado de alarmas, así que si nos detectan demasiadas veces seremos eliminados más rápidamente que la neumática Yola Berrocal en un cásting de aspirantes a *Operación Triunfo*.

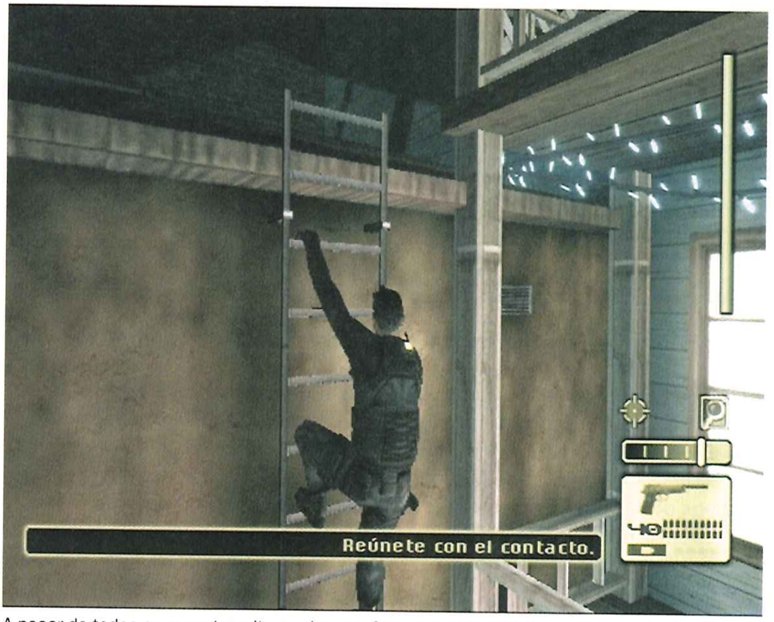
Mi nombre es Sombra

Para que el sigilo sea nuestro fiel compañero contaremos con artilugios como un cable óptico que nos permite ver lo que hay al otro lado de una puerta pero, sobre todo, deberemos sacar partido de la oscuridad. Es impresionante admirar el trabajo realizado con las luces y las sombras por parte de los desarrolladores, ya que las lámparas o la luz del sol han sido cuidadas al detalle como pocas veces en cualquier juego de PS2, y además una barra nos indica en tiempo real cuándo estamos en la más absoluta oscuridad, momento en el que no podremos ser detectados.

Contaremos con artilugios como un cable óptico que nos permite ver lo que hay tras una puerta

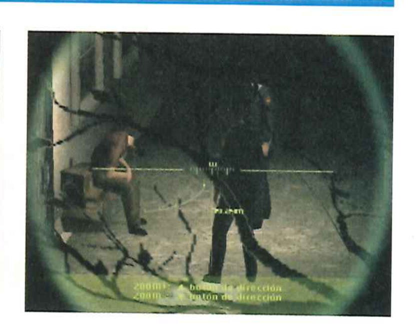


El resto del apartado técnico también está a la altura de lo que esperamos de un juego de PS2. Los extensos escenarios están repletos de detalles con los que podemos interactuar (además de ordenadores, podemos



A pesar de todos su aparatos ultramodernos, Sam no se libra de hacer algo de ejercicio.







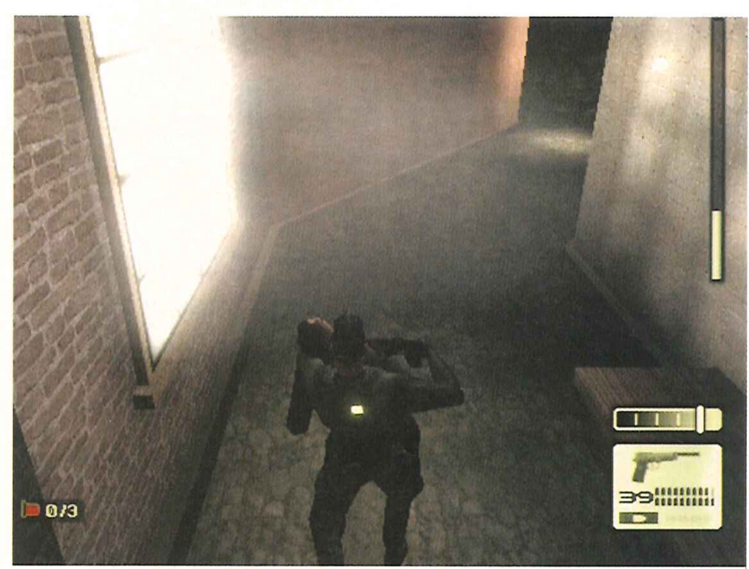




A pesar de que básicamente debemos avanzar sin ser vistos, en algunas ocasiones nos veremos obligados a coger cariñosamente a algún enemigo para obtener información. Gracias al infalible sistema de la pistola en la sien, no dudarán en cantarnos el *Aserejé* si se lo pedimos (eso sí, no esperéis que afinen al hacerlo).



Aquí podéis apreciar los efectos de luz del juego en este salón de rayos UVA.



"Sólo te lo preguntaré una vez, ¿por qué votaste a Tony Santos en *Operación Triunfo*?"

subirnos a tuberías o repisas e incluso en los callejones estrechos podemos saltar y poner una pierna a cada lado al más puro estilo Van Damme) y son realmente extensos y sólidos. Lástima que en bastantes ocasiones podemos encontrar importantes dientes de sierra en los polígonos y que quizá se echa en falta algún que otro detalle, como por ejemplo que el protagonista se moje cuando pasa por debajo de un chorro de agua (¿será que Fisher lleva ropa Dockers, de ésa que repele el agua?), algo que debería pasar si tenemos en cuenta que la intención del juego es ser lo más realista posible.

En cuanto a las animaciones no se puede negar que el bueno de Sam cuenta con una gran y realista variedad de movimientos, pero al juego le hacen falta bastantes más *frames* por segundo, sobre todo cuando se juntan varios personajes en pantalla y nuestros movimientos se ralentizan un poco, aunque nunca llegue a resultar molesto. A lo que no se puede poner ninguna pega es al extraordinario doblaje al castellano, algo en lo que el juego evidentemente supera a *Metal Gear Solid 2* (más que nada porque Snake hablaba en un inglés digno del mismísimo Shakespeare).

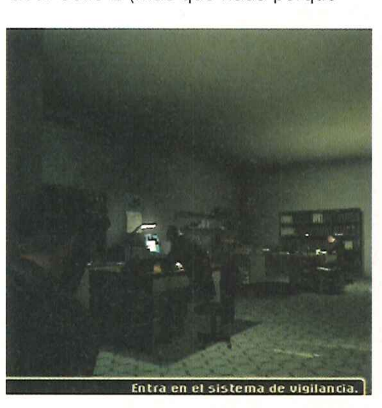
Y es que *Splinter Cell* cuenta con muchos méritos para resultar imprescindible para los fans de este tipo de juegos, pero *MGS 2* consigue superarle sobre todo gracias al carisma del inigualable Solid Snake, a una historia mucho más absorbente y a un acabado técnico casi perfecto. De todas formas es una gran noticia contar en el catálogo de PS2 con esta joya que amablemente (ejem ejem) han compartido con nosotros los usuarios de X-Box, aderezada para la ocasión con 4 nuevos niveles agrupados en el nuevo escenario Powerplant. Nunca es tarde si el espía es bueno.

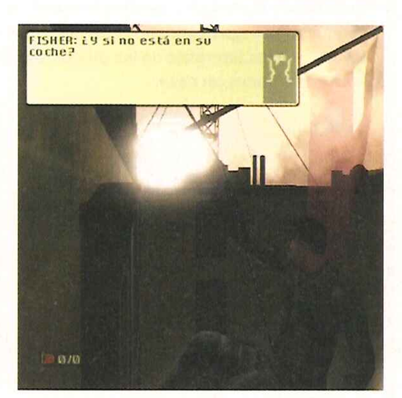


▲
- Efectos de luces y sombras
- El doblaje al castellano
- Los añadidos de la versión PS2

▼
- Pequeños detalles gráficos
- A Sam le falta carisma
- Que exista *Metal Gear Solid 2*

Ambientación	**8,5**	**9**
Gráficos	**9**	
Jugabilidad	**9**	
Duración	**8,5**	
Vidilla	**9**	







Cuando en la discoteca nadie ve nada, Sam utiliza sus gafas de visión nocturna: "Mira, uno que está durmiendo la mona".



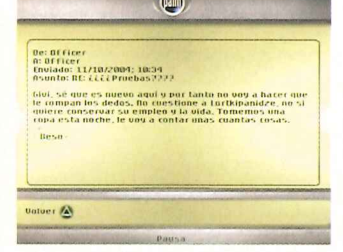




Los complementos del buen espía

Los diversos juguetitos que Sam Fisher tiene a su disposición nos sacarán de más de un apuro. Ahí está, por ejemplo, la simple pero efectiva ganzúa, gracias a la cual podremos abrir puertas teniendo algo de habilidad con el joystick analógico izquierdo. Pero no menos imprescindibles resultan las gafas de visión nocturna y térmica ya que, al tener que movernos en la oscuridad, nos permitirán tener algo de ventaja sobre los enemigos. Además, Sam también se defiende con los ordenadores, de los que podrá obtener valiosa información gracias a los e-mails y también comprobar las lindezas que se envían los malos del juego...





La referencia sobre dos ruedas

Moto GP3

Aunque parezca mentira, Namco ha mejorado lo inmejorable y ha conseguido que la saga *Moto GP* se mantenga como la referencia videojueguil del género motociclístico

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**

Si algún grupo de desarrollo pensaba en lanzar algún simulador de motociclismo, la visión de *Moto GP 3* le debe haber asustado más que unas fotos en *top-less* de Aramis Fuster. Porque, tras disfrutar del juego de Namco, se nos antoja difícil, por no decir imposible, mejorar lo que nos ofrece esta tercera parte de la saga reina del género.

Y es que *Moto GP* tiene un infalible cóctel de éxito, la mezcla de realismo y velocidad con el carisma del mundo de las dos ruedas. Así, todos los pilotos, todos los circuitos y, evidentemente, todas las motocicletas (sólo faltaría que en un juego como éste circuláramos en patinete) se dan cita en este título gracias a la licencia oficial de Namco... y es que, a priori, parecía que el único margen de mejora que podía incluirse con respecto a *Moto GP 2* era la actualización del campeonato, pero sus desarrolladores han demostrado que no era así. La jugabilidad está muy mejorada, ajustando los modos de conducción a las características de cada montura y piloto, lo que repercute positivamente en la duración del juego y en sus posibilidades.

Pero es que además la dificultad del modo Simulación, aunque sigue siendo mucho más difícil de dominar que el Arcade, ha sido mejor calibrada con respecto a las anteriores entregas. Ahora ya no es más fácil llegar a la meta deslizándote sobre tu espalda y con la moto diez metros atrás, sino que incluso podemos abrir gas en medio de una curva... siempre que el firme esté seco, eso sí, tampoco le pediremos peras al olmo.

La dificultad del modo Simulación ha sido mejor calibrada con respecto a las anteriores entregas

Sin embargo lo que impresiona de este *Moto GP 3* no es únicamente su impresionante jugabilidad, sino la cantidad de horas de juego que otorgan sus cuatro modos de conducción diferentes, por no hablar de la divertida modalidad Challenge, que ha alcanzado ya el centenar de pruebas, y el modo Leyenda, que nos da la oportunidad de enfrentarnos a pilotos como Mick Doohan o Wayne Gardner.

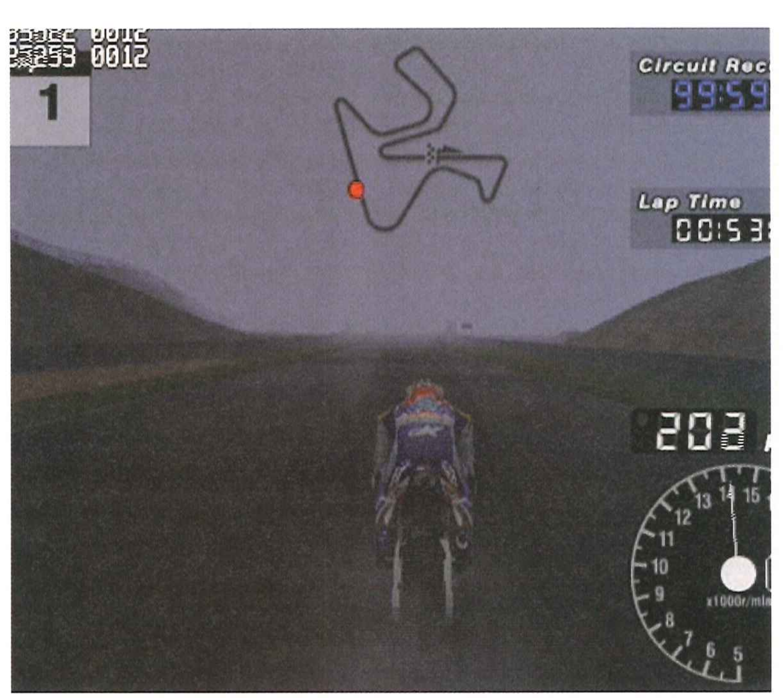
- Fantástica calidad técnica
- Circuitos calcados de los reales
- ¿Y los ajustes de las motos?

Ambientación	9
Gráficos	9
Jugabilidad	9
Duración	9,5
Vidilla	8,5









Por mucho que vayas en moto, en estos momentos no vendría mal un buen limpiaparabrisas.





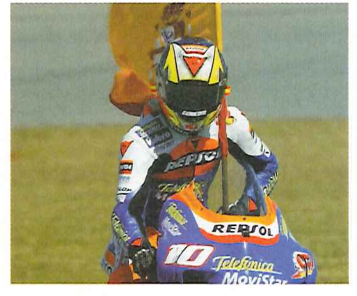




Un campeonato casi español

España, que pocas veces figura en la vanguardia mundial de nada (y si no, que se lo digan a José María "*Man from Texas*" Aznar), tiene el honor de contar con tres circuitos en el campeonato mundial de motociclismo, como son el de Cheste, el de Montmeló y el de Jerez, donde se desplazan miles de moteros cada vez que la competición llega hasta allí. Esperemos que la temporada que comienza ahora sea favorable a los intereses de los pilotos españoles, que seguro que se beneficiarán de correr tres veces en casa.





PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS...

20 PACKS PRIMAL

Sorteamos 20 metamorfoseantes *packs* formados por un juego *Primal* y una camiseta exclusiva entre los que contesten correctamente a la siguiente pregunta:

¿QUÉ OBJETO ANIMADO LLEVA A SU LADO JEN, LA PROTAGONISTA DE *PRIMAL*?

A. **UNA GÁRGOLA**

B. **UN CALCETÍN SUDADO**

C. **UN FERRERO ROCHER**

D. **UNA COLUMNA CORINTIA**

¿QUÉ OBJETO ANIMADO LLEVA A SU LADO JEN, LA PROTAGONISTA DE *PRIMAL*?

A **UNA GÁRGOLA** B **UN CALCETÍN SUDADO**

C **UN FERRERO ROCHER** D **UNA COLUMNA CORINTIA**

NOMBRE FECHA DE NACIMIENTO

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

TELÉFONO C.P.

E-MAIL

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.

No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.

Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.

El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de mayo de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 54 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *PRIMAL* (PLANET 52) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

PlayStation.2

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



Destruyo, luego existo

Contra: Shattered Soldier

Estamos ante el *remake* más exacto de un juego de 8 bits que jamás se haya llevado a cabo para PS2... pero no salgáis corriendo todavía, eso no es tan malo como podría parecer

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio **64,95 euros**

En el reportaje sobre *Rygar* que encontraréis en esta misma revista nuestro inteligentísimo y sagaz redactor jefe T-Virus (Nota de la Redacción: Kain estaba cruzando los dedos mientras escribía lo anterior) os explica cómo el juego original y su *remake* prácticamente sólo coinciden en el nombre. Pues vale, que sepáis que el título que tenemos entre manos es un *Contra*: no un remedo de *Devil May Cry* llamado *Contra*, ni un *shooter* tridimensional al que ponen un nombre del pasado como anzuelo. Es el clásico arcade con *scroll* lateral bidimensional de toda la vida... pero con toda la potencia técnica de la PS2. Y que potencia, amigos.

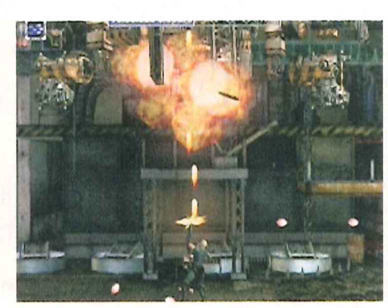
Y es que *Contra* cuenta con unos efectos de disparos y explosiones de impresión, los mejores movimientos de cámara que hemos visto en mucho tiempo (gracias a que los fondos sí son tridimensionales), y un modelado de enemigos fantástico.

Los desarrolladores han querido conservar la legendaria jugabilidad de la saga a toda costa

De hecho el único fallo técnico que se le puede achacar es que el personaje controlable es bastante pequeñito, pero claro, en este juego los verdaderos protagonistas son los enormes, gigantescos, descomunales (y todos los sinónimos que se os ocurran de 'grande') enemigos finales del juego.

Visto que el juego no es ni mucho menos una chapuza, la pregunta es: ¿por qué los desarrolladores han decidido conservar la estructura de









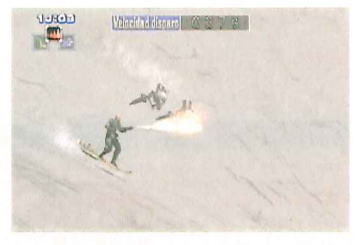
Vehículos que dan mucho juego

A la gente de Konami se le puede dar el premio a los más imaginativos (o a los más exagerados, según se mire) aunque sólo sea por los 'medios de transporte' que han creado para los sufridos protagonistas de *Contra*. Por poner sólo cuatro ejemplos, nuestros héroes irán en *snowboard* (hasta aquí vale), en una moto que tiene unos curiosos *jets* en lugar de ruedas (que ya empieza a sonar raro), un bonito helicóptero de bolsillo que se usa con una mano mientras disparas con la otra (sí es que el Inspector Gadget es un aficionado) y por último, nuestro favorito...¡¡un misil!! Y es que los lanzan desde un avión y todo... lo dicho, otra cosa no, pero la imaginación les sale por las orejas.



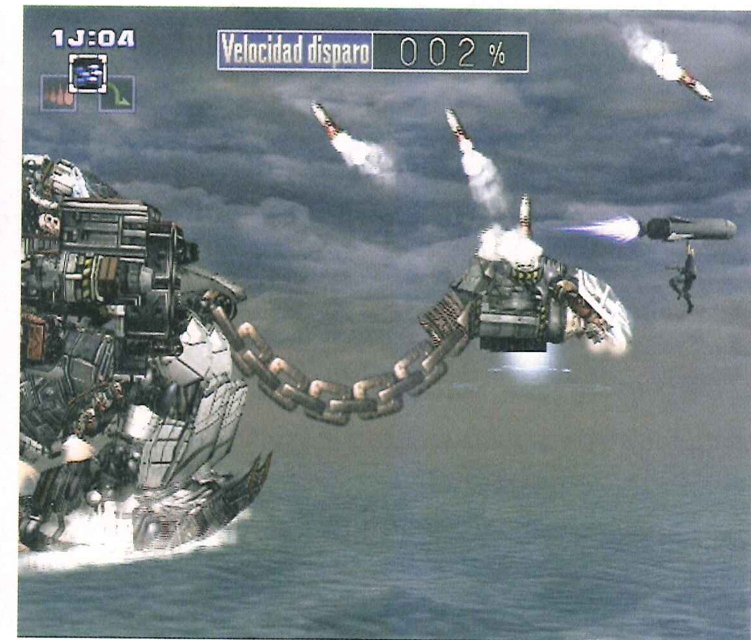








Os presentamos al héroe demostrándole al piloto del avión lo bien que huele su desodorante.



Engendros como éste los encontraréis cada dos pasos. ¿Dónde tendrá el punto débil?

siempre? ¿Pocas ganas de trabajar quizá? Hombre, nos inclinamos más a pensar que los programadores han querido conservar la legendaria jugabilidad de la saga a toda costa, y hay que reconocer que han acertado de pleno con dicha decisión.

El juego cuenta con un ritmo prodigioso, basado fundamentalmente en la vieja dinámica de destruir cientos de enemigos y esquivar al mismo tiempo sus disparos (si no acabas antes con un estrabismo que deje a Fernando Trueba como un hombre de mirada rectilínea, por supuesto).

Puestos a conservar, incluso se ha mantenido la exagerada dificultad de la saga... porque para conseguir ver la secuencia final necesitarás prácticamente el mismo milagro que requiere el Barça para colarse en los primeros puestos de la Liga (y es que el nivel fácil, que concede más vidas y 99 continuaciones, no te ofrece la escena completa).

Pero los chicos de Konami no han repetido del todo el sistema de los anteriores *Contra*, sino que han innovado en uno de los detalles más importantes: el sistema de armas. En lugar de ir mejorando nuestro arsenal a base de *power-ups*, contaremos con tres tipos de armas desde el principio (ametralladora, granadas y lanzallamas) e iremos mejorando su velocidad de disparo a base de destruir cosas (vamos, que hay que destruir mucho porque así después podremos destruir todavía mejor). Además, es vital escoger con cuidado que arma utilizamos para cada zona y para cada tipo de enemigo, porque no todos se verán afectados de la misma manera ni con la misma intensidad por todas las armas.

Esperemos que la simplicidad del juego no se transforme en su mayor defecto... ya que todavía está por ver si los aficionados a las consolas que han aprendido a jugar con sagas como *Resident Evil* o la omnipresente *Metal Gear Solid* admitirán un juego en dos dimensiones por muy divertido, adrenalínico y frenético que sea; y que encima es más complicado que sacarle el envoltorio de plástico a un chupa-chups de duro recién sacado del microondas.

Se ha innovado en uno de los detalles más importantes de la saga: el sistema de armas


La nostalgia hecha videojuego
Simple y adictivo
Las innovaciones son un acierto


¿Gustará en pleno siglo XXI?
Difícil hasta decir basta
El tamaño del prota

Ambientación	8	**9**
Gráficos	9	
Jugabilidad	9,5	
Duración	8	
Vidilla	8	

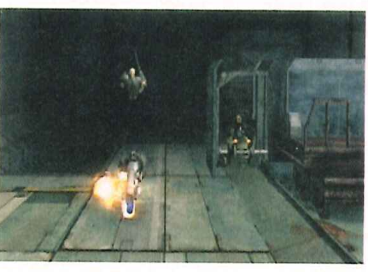
2D, pero menos

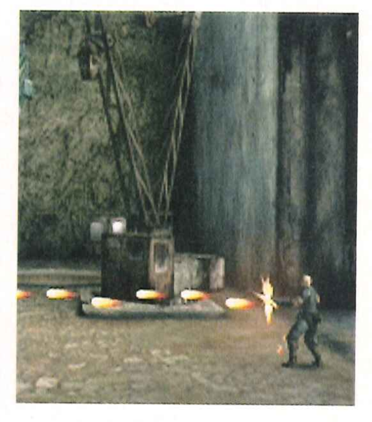
Aunque la acción ocurra en dos dimensiones durante la mayor parte del juego, existen momentos en los que la perspectiva cambia, haciendo que los personajes dejen de avanzar lateralmente y se dirijan al frente. Estos cambios de punto de vista los permiten los fondos del juego que, al contrario de lo que ocurre con los movimientos, sí son tridimensionales. Pero no os engañéis, en estas fases el juego sigue siendo 2D, lo que pasa es que el control deja de ser el típico avanzar-retroceder para permitirnos el movimiento derecha-izquierda.











Nuestros pobres *protas* sólo tienen una ventaja: la munición no se les acaba nunca en la vida. ¡Hala, a derrochar!

Toma magia, forastero

Wild Arms 3

Los roleros van a dejar de tener motivos para sentirse maltratados. *Wild Arms 3* es la avanzadilla de los excelentes RPG's que van a desembarcar en España durante este año

Plataforma **PS2**
Género **RPG**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **MediaVision**
Editor **Sony**
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**

Como ya os contamos hace algunos meses, el juego nos traslada a un lejano planeta llamado Filgaia... que podría haberse llamado perfectamente Texas, Almería o Chiquitistán, porque está ambientado en el Oeste americano, con sus forajidos, sus pistolas, y su ferrocarril. Nuestros protagonistas deberán enfrentarse a Los Profetas (que, pese a su nombre, de buenos no tienen nada), un grupo que busca un extraño artefacto mágico que, naturalmente, les permitirá dominar el mundo (¿por qué los malos de juegos no tendrán objetivos más terrenales como... conseguir una cena con Laetitia Casta?).

Un momento, ¿artefactos mágicos en un *western*? Pues sí amigos. *Wild Arms 3* es diferente a otros RPG's... pero no tanto. Los desarrolladores se las han ingeniado para 'colar' detalles como la magia (aquí llamada "arcana") en un argumento que, a pesar de introducirnos en una película del Oeste, es bastante complicadito... sobre todo porque todo está en inglés, ¡¡¡incluidos los subtítulos!!!

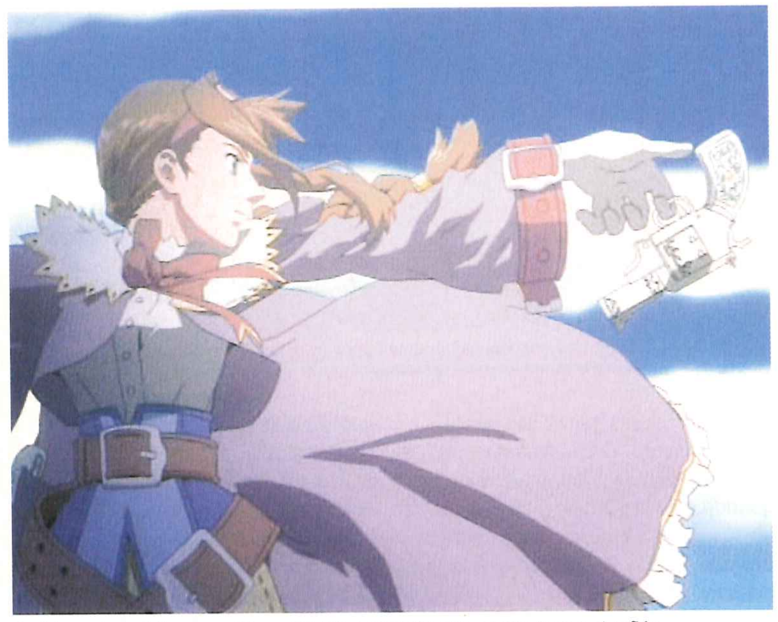
Quizá lo más interesante del juego sean sus fases de exploración de mazmorras que, como suele ocurrir en la saga de la que forma parte, nos obligan a resolver todo tipo de puzzles que sólo uno de los cuatro personajes podrá resolver gracias a una herramienta determinada. También se ha mantenido el 'radar de búsqueda' de *Wild Arms 2* en las fases de mapa, una idea quizás original pero un tanto... digamos "plomiza". Y es que ¿a quién le gusta tener que andar continuamente tocando botones para encontrar los poblados? Desde luego, a nosotros no.

El combate tenía un precio

En cambio, los combates en *Wild Arms 3* son mucho más dinámicos (los personajes se mueven por el decorado, no se limitan a pegar saltos adelante y atrás cual sapos pantaneros como en la saga *FF*) y se benefician de la fuerte personalidad que les otorga la ambientación en el Oeste americano, con detalles tan interesantes como tener que recargar las armas de fuego o poder combatir a caballo e incluso a bordo de trenes en movimiento. Por desgracia, la movilidad de los protagonistas es más un gesto estético que algo necesario como ocurría en el magnífico *Grandia 2*, en el cual la situación de los personajes era vital a la hora de realizar hechizos.

Eso sí, como en la saga de Game Arts tendremos la oportunidad de saltarnos esos combates aleatorios que tanto llegan a molestar en la mayoría de series de RPG's. Un signo de admiración sobre el protagonista nos

Sus fases de exploración de mazmorras nos obligan a resolver todo tipo de puzzles



Será la protagonista, pero alguien debería enseñarle que se apunta con el cañón.

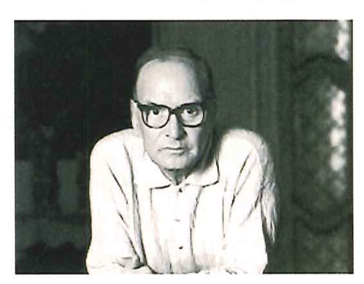




Esta música me suena

¿A alguien le suena el nombre de Ennio Morricone? No, no es un mafioso de *GTA: Vice City*, obsesos de los videojuegos: es uno de los compositores de bandas sonoras más famosos que han pisado este planeta. Entre otras grandes partituras, compuso las de la trilogía de *spaghetti westerns* que Sergio Leone hizo con Clint Eastwood (sí, ésas en que salía con poncho, barba de tres días y un purito apagado en la boca)... y los chicos de MediaVision, que tontos no son, han 'homenajeado' en la banda sonora de *Wild Arms 3* a esas melodías de Morricone. Por eso la música es de lo mejor del juego...







Tenemos un azucarillo de regalo para el que adivine el nombre de este pueblo.

Un indio, un francotirador, un buscador de tesoros y una damisela... ¿Tópicos? ¿Dónde?

informará de cuando esté a punto de producirse un encuentro, y el jugador podrá decidir (una cantidad limitada de veces, por supuesto, que tampoco es cuestión de escaquearse más que un militante del PP en una manifestación contra la guerra de Irak) si le interesa o no entrar en combate...

Lástima que el correcto nivel técnico del juego flojee un poco durante esas batallas, ya que por mucho que los efectos lumínicos y el aspecto gráfico de los protagonistas (en riguroso cel shading, para respetar tan extendida moda) sean bastante buenos, las animaciones resultan un poco acartonadas y el modelado de los enemigos deja algo que desear.

Pero pese a estos defectillos, los detalles originales que siempre aportan todos los juegos de la saga *Wild Arms* y las muchas horas de juego que garantiza hacen de este título una compra más recomendable para los aficionados al rol de nuestro país, ya que los buenos lanzamientos de este género para PS2 van a poder contarse con las manos durante unos cuantos meses... sobre todo porque estarán esperando con ansia cierto juego de nombre *Final Fantasy* y de apellido *X-2*.

El juego nos informará cuando estén a punto de producirse encuentros con grupos de enemigos


La música
¡Ambientación de *western*!
Argumento con gancho...


...si sabes inglés
Personajes prototípicos
¿Pasará desapercibido?

Ambientación	9	8
Gráficos	7,5	
Jugabilidad	7,5	
Duración	8,5	
Vidilla	7	


No, este buen señor no tiene complejo de guardia de Metal Gear Solid. Esa admiración que brilla en su cabeza indica que está a punto de encontrarse con monstruos. De ti depende evitarlo o no...



Quizá no sea ni el más original ni el mejor técnicamente, pero desde luego *Wild Arms 3* es un juego de armas tomar.

¿Y tu cómo has llegado hasta aquí?

Aparte de la ambientación, *Wild Arms 3* también recupera la forma de presentar a los personajes de los anteriores capítulos de la saga. En lugar de empezar el juego por el principio, los desarrolladores nos deleitan con cuatro prólogos protagonizados por cada uno de los héroes (que poco o nada tienen que ver con la historia en sí). Después, empieza el juego con una bonita escena de video al más puro estilo anime (que se repetirá cada vez que carguemos partida), además de una explicación de cómo se encontraron los personajes. Por cierto, no os acostumbréis a saltaros dicho vídeo... porque cada vez que pasemos un episodio se incluirán nuevas secuencias.

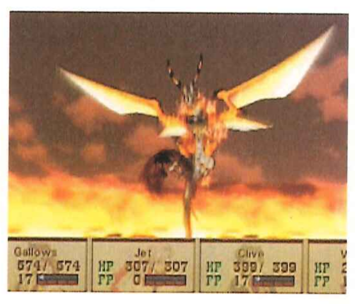












El otro fútbol se renueva

ISS 3

Tras maravillarnos con *Pro Evolution Soccer 2*, Konami vuelve a la carga con su otra (y menor) saga balompédica

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**

Para todos aquellos que aún no lo sabéis, estamos ante la tercera entrega en PlayStation 2 de una saga de Konami que nada tiene que ver con *Pro Evolution Soccer*. Mientras en *PES* prima por encima de todo el realismo, aquí nos encontramos con la variante más arcade del fútbol, algo que en esta tercera parte todavía queda más patente por los numerosos e interesantes añadidos que podemos encontrar.

Y es que, además de las inevitables ligas y copas, Konami se ha sacado de la manga un nuevo modo Misión que es de lo más original que vais a poder encontrar en juegos de este tipo. En este modo encontraremos diferentes retos que van desde ganar un partido con 9, 8 ó 7 jugadores hasta hacerlo marcando un gol directo de falta. Al conseguirlo vamos ganando puntos que podemos canjear en el Catálogo por nuevas equipaciones, estadios que compramos por partes, nuevos movimientos o equipos.

El fútbol de cerca

La otra gran novedad afecta más directamente a la jugabilidad. Se trata de un *zoom* que, cada vez que encaremos a un jugador contrario en las proximidades del área, nos permitirá realizar espectaculares regates. Con esta aportación los partidos resultan aún más espectaculares (e irreales, por supuesto) y los marcadores abultados son bastante frecuentes. Parar el balón con la espuela o chutar desde casi cualquier parte creando peligro en la portería rival son acciones habituales en este juego, ya que el objetivo es precisamente que disfrutemos con el espectáculo, porque el realismo ya cobra protagonismo en *Pro Evolution Soccer*.

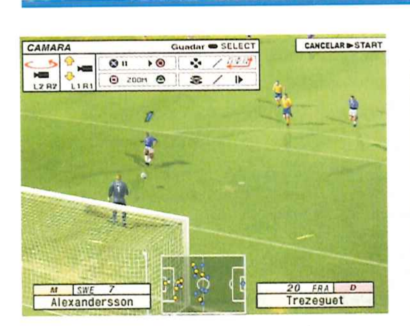
Justamente por eso las animaciones no tienen nada que ver con las de *PES*, y algunos movimientos como el *sprint* o ciertos remates a puerta (aunque el jugador esté chutando con mucha suavidad, la animación a veces es digna de un disparo que vaya a parar al tercer anfiteatro) son bastante antinaturales. Todo ello está justificado por la consabida espectacularidad, pero no podemos decir lo mismo del escaso parecido de los jugadores con sus modelos reales. No es que el modelado no sea excelente (como todo el apartado gráfico) pero incluso una estrella como Zidane sólo puede ser reconocida por su inigualable calva.

Incluso una estrella como el francés Zidane sólo puede ser reconocida por su inigualable calva

Por suerte en esta ocasión podemos disfrutar con los nombres reales de prácticamente todos los futbolistas... a excepción de los pobres holandeses. Afortunadamente no sucede como en *Pro Evolution Soccer 2* (los pobres eran identificados con números) pero nos encontraremos con Obbalmels y Guraivelt, en lugar de Overmars y Kluivert.



Aquí tenéis las formaciones de Suecia y Francia... hasta desde aquí se ve la calva de Zizou.





El buen hacer de Ángel González Ucelay y Jorge D'Alessandro es uno de los grandes aciertos de *ISS 3*. El primero es conocido por su labor en Onda Cero cuando José María García aún trabajaba allí, pero tiene experiencia en como comentarista de videojuegos porque ya prestó su voz al primer *Esto es Fútbol*. D'Alessandro, por su parte, ha vuelto hace poco a la actualidad futbolera al hacerse cargo del Salamanca.













En esta repetición queda bien claro lo que significa romper la cadera a un defensa.



A Roberto Carlos no le hacen falta muchas flechas, enseguida enchufa la bola en la portería.

Con comentarios

Los comentarios en perfecto castellano del juego merecen un capítulo aparte, ya que dejan bastante mal a los de *PES 2*. En ello tiene mucho que ver la participación de Ángel González Ucelay y Jorge D'Alessandro, que demuestran la importancia de tener un cierto bagaje en el periodismo radiofónico para ejercer de comentaristas virtuales con ciertas garantías. Aunque es cierto que no están a la altura de los Lama y González de la saga *FIFA*, ambos consiguen ponerle emoción a los partidos y resultan bastante creíbles.

Los partidos son aún más espectaculares y los marcadores abultados son bastante frecuentes

Con este *ISS 3*, Konami vuelve a demostrar que domina todos los palos futbolísticos. Su apuesta más arcade va ganando con cada edición más interés y espectacularidad y contentará a todos aquellos a los que no les convencen los juegos más realistas.



Esto sí que es un jugador con mucha clase, mientras realiza un centro señala a su novia, que está en la tribuna.





▲ El modo Misión
Los comentarios
Puro espectáculo

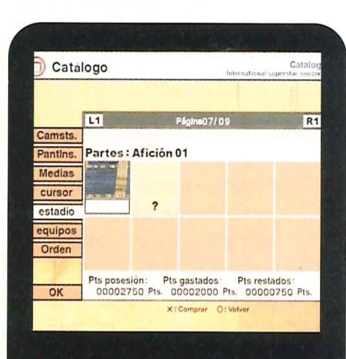
▼ Los jugadores no se parecen a los reales
Animaciones antinaturales

Ambientación	**9**
Gráficos	**8,5**
Jugabilidad	**8,5**
Duración	**8,5**
Vidilla	**8**
Nota	**8,5**









Los puntos que vamos ganando en el modo Misión y en el resto de los modos del juego pueden ser invertidos en cosas tan curiosas como saques de banda acrobáticos, equipos de leyenda o focos, hierba e incluso ¡aficionados! para nuevos estadios.

Campeones

Cada vez que nos acerquemos al área y tengamos la posibilidad de librar un uno contra uno frente a un defensa rival, si pulsamos L1 la cámara nos ofrecerá un espectacular *zoom*. Entonces tendremos la oportunidad de realizar diferentes fintas y regates (asignados a los diferentes botones del pad) que nos pueden dejar en una inmejorable posición para marcar o para dar el pase de la muerte. Lo más curioso es que estos momentos recuerdan bastante a cierto manga protagonizado por unos futbolistas llamados Oliver y Benji...





Un cachorro con garras

Vexx

El género de las plataformas está bastante bien cubierto en PS2, pero siempre hay hueco para títulos de la calidad de este juego

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Acclaim**
Editor **Austin**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**

Lo cierto es que, durante los primeros meses de vida de la PlayStation 2, nadie hubiera apostado porque el género de las plataformas contara con representantes tan ilustres como los que podemos encontrar ahora en su catálogo. *Jak & Daxter, Ratchet & Clank, Haven, Ape Escape 2, Klonoa 2*... la lista es extensa y completa y sin duda contentará a los fans del género, pero *Vexx* llega dispuesto a colarse entre los grandes a pesar de la dura competencia.

Sin embargo, no estamos ante un juego que revolucione el género. El mérito de *Vexx* es más bien tomar elementos ya vistos anteriormente en los plataformas en 3D y adaptarlos con acierto. La novedad está en el tono oscuro, casi trágico, que impregna toda la aventura y que no suele ser habitual en un tipo de juegos acostumbrados a puercoespines, fontaneros bigotudos y otros extraños protagonistas que perfectamente podrían haber salido de *Hotel Glamour*.

Abuelito, dime tú

Y es que el bueno de *Vexx* no es precisamente un bicho feliz. Tras ver como el tirano Yabu asesina a su abuelo, el protagonista consigue escapar del cautiverio al que era sometido y se encuentra con los míticos Guanteletes Astani, que de hecho son una especie de garras que otorgan poderes a su portador, por muy bajito y orejudo que sea.

La novedad está en el tono oscuro de la aventura, que no suele ser habitual en estos juegos

Entre los poderes tenemos varios combos o la habilidad de trepar por paredes, pero también la posibilidad de nadar o de saltar porque, si no, Vexx no podría protagonizar un plataformas como éste. A pesar de la variedad de los movimientos, quizá se echa en falta la opción de ir consiguiendo nuevos poderes, o como mínimo la posibilidad de ir mejorando los que tenemos desde el principio. Gracias al poder de los Guanteletes,







"¡Cómo que si te dejo mis orejas para pinchar unas olivas porque se te han acabado los palillos!"



Aquí al lado tenéis un ejemplo de lo que pasa cuando te metes con alguien más grande que tú. Ni los Guanteles sirven de nada.







Dándole al sumo

Un plataformas de las características de *Vexx* no sería lo mismo sin los inevitables minijuegos. En este juego los encontraremos de varios tipos, desde la bajada a toda pastilla por una pendiente helada hasta la recolección de burbujas en dura pugna con tres demonios. Pero sin duda el minijuego que nos ha robado el corazón es el que nos propone enfrascarnos en una pelea de sumo en la que, por suerte, el tamaño no importa demasiado.







Cogiendo estos ascensores Vexx guarda fuerzas para seguir recogiendo corazones.



Esta cara se le quedó a Vexx cuando supo que tenía que protagonizar un videojuego.

deberemos ir recolectando una serie de corazones repartidos por los diferentes mundos . Mientras que algunos simplemente están situados en algún lugar del mapeado, para hacernos con otros tendremos que superar minijuegos o recolectar las cien partes en las que están divididos algunos de ellos. De hecho esta estructura es bastante similar a la que podíamos encontrar en *Jak & Daxter*, ya que no los tenemos que coger todos para pasar a otros mundos e incluso sólo con 60 ya podremos enfrentarnos al jefe final, aunque en total podemos hacernos con más de 80.

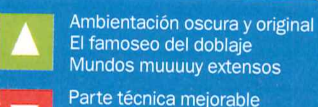
Esta variedad es uno de los mayores aciertos del juego pero, por desgracia, no se ve acompañado por un apartado técnico redondo. Mientras que el apartado sonoro (con las voces de Alaska, Álex Angulo y Fele Martínez) raya a gran altura, no sucede lo mismo de los gráficos. Y no es que en *Vexx* se haya descuidado este aspecto (de hecho los mundos que visitaremos son muy extensos y el diseño del protagonista es excelente) pero algunos detalles podrían haberse optimizado. Quizá lo más criticable son las pobres texturas, que provocan que los escenarios pierdan algo de brillantez (y parezcan hechos con cartón piedra y un par de capitas de pintura, para qué engañarnos), pero también resulta molesta la falta de *frames* que padeceremos en algunos momentos y el modelado algo pobre de algunos enemigos.

Entre los poderes de los Guanteles tenemos varios combos o la habilidad de trepar por paredes

Sin embargo, no podemos decir que todo esto afecte a la extraordinaria jugabilidad de *Vexx*, ya que estamos ante un plataformas más que recomendable, aunque no deja de ser una pena que por estos pequeños detalles esté un peldaño por debajo de los grandes del género.



Para conseguir algunos corazones, el protagonista deberá transformarse en versiones más poderosas de sí mismo relacionadas con los elementos. Quizás la transformación más espectacular será la que le otorgue el poder del fuego, gracias al cual podrá derretir lo que haga falta...



Ambientación oscura y original
El famoseo del doblaje
Mundos muuuuy extensos

Parte técnica mejorable
Vexx no consigue nuevos poderes

Ambientación	8,5
Gráficos	8
Jugabilidad	8
Duración	9
Vidilla	8,5

8,5





Aunque lo parezca, en la imagen de la izquierda Vexx no está a punto de jugar a las canicas.







Al acabar con los enemigos se nos irá rellenando un medidor (si los combos que utilizamos son más complicados conseguiremos llenarlo antes) que nos proporcionará poderes especiales. En este estado, Vexx puede lanzar bolas de energía para despachar a los enemigos más rápidamente.





Adestrozando la ciudad

War of the Monsters

Este título de Incog recoge con sabiduría la estética de la ciencia-ficción de serie B y todos sus inolvidables monstruos para trasladarlos a un delicioso *beat'em-up*

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Incog Inc.**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**

Precisamente su aire de cine fantástico barato a lo Ed Wood es lo que hace que *War of the Monsters* se desvele como una de las sorpresas más agradables que nos ha deparado el género de la lucha en nuestra PS2. Y es que es imposible resistirse a un punto de partida tan abiertamente canalla, en el que la Humanidad ha vencido una invasión extraterrestre para encontrarse con que las naves de los *aliens*, al caer al suelo, han propagado su extraño combustible creando mutaciones gigantes que se dedican a destrozar ciudades enteras por pura diversión.

Da igual a quién escojamos, si al émulo de Godzilla, a la mantis religiosa (aunque su comportamiento no es muy cristiano) o al orangután gigante, ya que el objetivo siempre es el mismo: dejar al contrincante para el arrastre sin importar qué es lo que nos llevamos por delante. Y es que contamos con total libertad para destrozar todo lo que nos apetezca de los grandes decorados, pudiendo hasta trepar con una facilidad pasmosa a los edificios e incluso aprovechar coches, vigas y hasta antenas de radio para vencer los combates... aunque, por supuesto, nuestras armas principales serán los increíbles combos y los ataques energéticos con que cuentan todos los personajes. Lo mejor de todo es que, a pesar de la gran cantidad de elementos en escena, incluso cuadrillas enteras de humanos corriendo, todo se mueve con una envidiable fluidez.

Contamos con total libertad para destrozar todo lo que nos apetezca de los grandes decorados

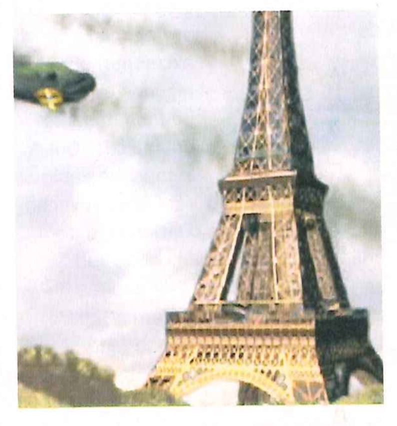
No obstante, aunque el impagable modo Historia sea tremendamente divertido, donde mejor funciona esa mecánica a medio camino entre *Power Stone* y *Twisted Metal* que se gasta *War of the Monsters* es en las partidas multijugador, inagotables fuentes de diversión gracias a las amplias posibilidades de rastrerismo que da el juego y, sobre todo, a ese aroma *freak* que impregna cada uno de sus detalles, incluyendo sus impagables pantallas de carga, que parodían carteles de films de serie B.







Monstruos de cien metros sueltos por la ciudad, el sueño de cualquier promotor inmobiliario.





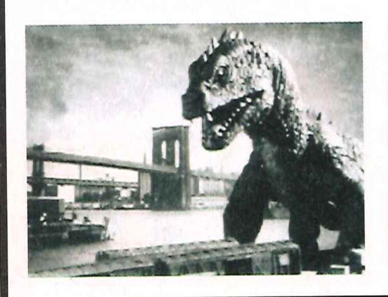
Hay una cosa que cuesta entender: a los monstruos de pura energía como el de la foto ¿por qué les hacen daño los golpes?

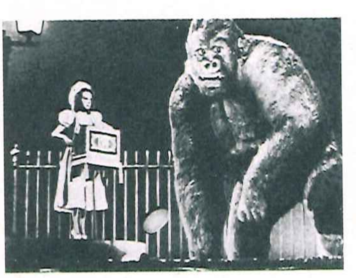
- Escenarios amplios y rompibles
- Jugabilidad desbordante
- ¡Queremos más monstruos!

Ambientación	8,5	**8**
Gráficos	8	
Jugabilidad	7,5	
Duración	8,5	
Vidilla	8	

¿Nos conocíamos, Señor Monstruo?

En *War of The Monsters* se llamarán Togera, Robo 47 y Congar, pero los más fans de la ciencia-ficción de serie B habrán reconocido en ellos a mitos como Godzilla, Mazinger Z o King Kong. Y es que los desarrolladores del juego han plasmado en él con un cariño absolutamente delicioso la desbordante imaginación de la que hicieron gala directores de serie B tan entrañables como Ishiro Honda o Edward L. Cahn, por no hablar por el insustituible rey del *stop motion*, Ray Harryhausen, autor de las criaturas de filmes como *The Beast from 20.000 Fathoms, Earth vs. Flying Saucers* o *The 7th Voyage of Sinbad*.





PLANETSTATION Y VIRGIN SORTEAMOS...

15 JUEGOS DOCTOR MUTO

Para conseguir una de las 15 copias de este chiflado juego, sólo tienes que contestar de forma correcta la siguiente pregunta:



¿EN QUÉ PUEDE TRANSFORMARSE EL DOCTOR PROTAGONISTA DEL JUEGO?

A. **CONCURSANTE DE OPERACIÓN TRIUNFO**
B. **PRESIDENTE DEL GOBIERNO**
C. **DIFERENTES ANIMALES**
D. **DISTINTOS POSAVASOS**



¿EN QUÉ PUEDE TRANSFORMARSE EL DOCTOR PROTAGONISTA DEL JUEGO?

A **CONCURSANTE DE OPERACIÓN TRIUNFO**
B **PRESIDENTE DEL GOBIERNO**
C **DIFERENTES ANIMALES**
D **DISTINTOS POSAVASOS**

NOMBRE ____________ FECHA DE NACIMIENTO ____________

DIRECCIÓN ____________

LOCALIDAD ____________

TELÉFONO ____________ C.P. ____________

E-MAIL ____________

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de mayo de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 53 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *DOCTOR MUTO* (PLANET 52) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA





Este científico está loco, loco, loco

Doctor Muto

Un alienado científico con una capacidad para metamorfosearse que haría palidecer de envidia a Mortadelo es el héroe de este original plataformas



Los científicos siempre se han caracterizado por su 'capacidad de trabajo'...

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Midway**
Editor **Midway**
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**

Teniendo en su catálogo juegos como *Jak & Daxter*, *Ratchet & Clank*, *Klonoa 2*, *Haven*, *Sly Raccoon* o incluso la muy reciente incorporación de *Vexx*, ¿realmente hay espacio para un juego más del género para PS2? Lo haya o no lo haya, el caso es que los chicos de Midway van a intentar hacer hueco para su *Doctor Muto*.

Lo mejor del juego es, sin duda, su carismático protagonista, un científico más desequilibrado que Montserrat Caballé en un monopatín para niños que volatiliza su propio planeta cuando está investigando una nueva fuente de energía. Así que no le quedará más remedio que usar sus enloquecidos poderes de mutación, utilizando sus transformaciones en ratón, araña, gorila, mosca o pez para recoger los trozos de planeta desperdigados con vistas a recomponerlo más tarde (claro, que no va a ganar para Super Glue 3). Todo ello, además, se nos presenta aderezado con unos diálogos totalmente descacharrantes, acompañados de una banda sonora que parodia a la ciencia-ficción televisiva de los años 60.

Lo mejor del juego es su carismático protagonista, un científico desequilibrado

El juego transcurre entre fases con mecánica bidimensional y otras que explotan plenamente la tridimensionalidad de sus gráficos, en los que destacan la originalidad de los pequeños detalles que encontraremos en todos los niveles, además de las notables texturas de los fondos de los escenarios. No sería justo no destacar las muy correctas animaciones de todos los personajes, tanto principales como secundarios, muy enriquecidas por ese sentido del humor absurdo del que todo el juego está impregnado.

Y es que desde luego *Doctor Muto* no va a pasar a la historia del género, y hay que recalcar que el género tiene en la bestia negra de Sony representantes mucho más ilustres... pero su impagable humor y las grandes dosis de diversión que proporciona lo convierten en uno de esos juegos simpáticos que uno agradece tener en su colección.



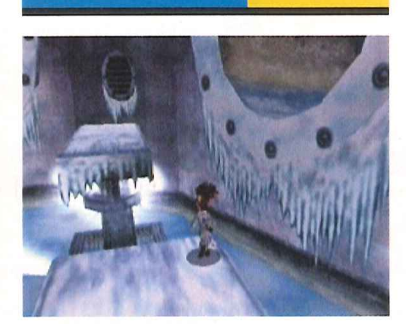


- Las metamorfosis
- Esa banda sonora retro...
- ¡Menudos tiempos de carga!

Ambientación	8
Gráficos	7,5
Jugabilidad	8
Duración	8,5
Vidilla	7

7,5

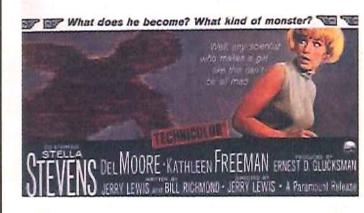




Doctor Lewis, supongo

El sentido del humor absurdo de *Doctor Muto* nos trae a la memoria la primera versión de *El Profesor Chiflado*, protagonizada y dirigida por el mítico Jerry Lewis, y en la que (sin necesitan de chistes de pedos, ¿se da cuenta, señor Murphy?) nos hacía descacharrarnos de risa con un doctor auténticamente freak que se convertía en todo un seductor (y una parodia de Dean Martin, compañero de reparto de Lewis en muchísimas comedias) gracias a una pócima creada por él. En nuestro recuerdo permanece una escena: cuando el científico quiere levantar unas pesas y la masa de éstas le alargan los brazos hasta el suelo. Surrealismo total.







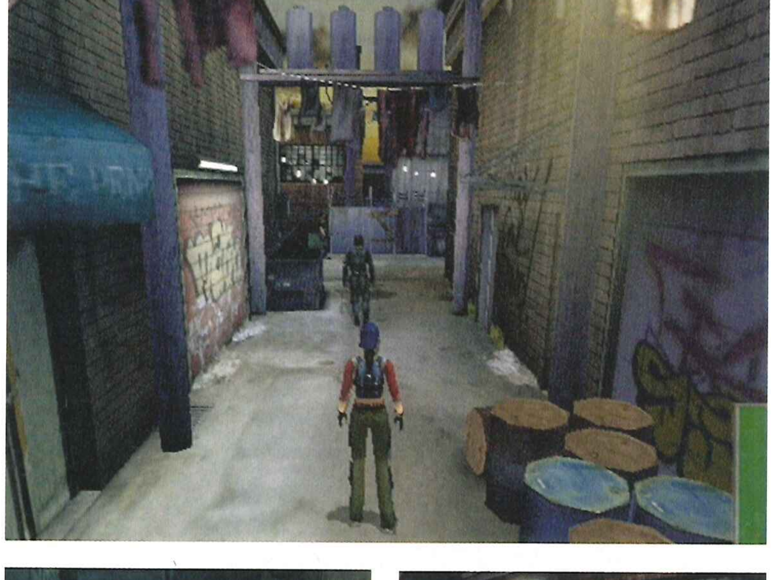
Dark Angel

Pegar por pegar

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Sierra**
Editor **Vivendi**
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**

La verdad es que cuando a uno le toca comentar un juego basado en una serie americana que duró dos temporadas en antena y que ni siquiera se ha estrenado en España, lo fácil es esperar lo peor. Pero ¡tranquilos chicos!, no paséis de página todavía. *Dark Angel* es un juego con, al menos, una gran virtud: pertenece a un género (el de los *beat'em-ups* lineales tipo Double Dragon) que prácticamente no tiene representantes en PS2.

Además, hay que reconocerle que cuenta con una jugabilidad muy asequible (patada, puñetazo y presa, a lo *Final Fight*) enriquecida con unas abundante cámaras lentas estilo *Matrix* (¿demasiado abundantes?) y con los comentarios más o menos graciosos de la *prota*. En el capítulo de los defectos... que se repite más que una tortilla de chorizo de cantimpalo con ajo y que los personajes están animados como *clicks* de Famobil con las juntas llenas de pegamento. Lo dicho, si eres fan de la saga *Renegade*, no te lo pierdas. Los que quieran algo más complicado, que sigan buscando.



- Hay pocos juegos así
- ¡Esas animaciones
- Más variedad no vendría mal

Ambientación	7
Gráficos	7,5
Jugabilidad	6
Duración	6,5
Vidilla	5,5



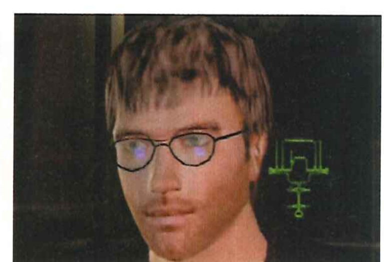












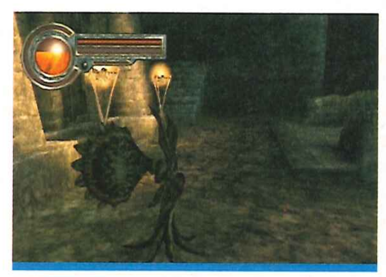
PS2 ■ RPG ■ Castellano ■ From Software ■ Metro 3D ■ Proein ■ Por determinar

King's Field IV

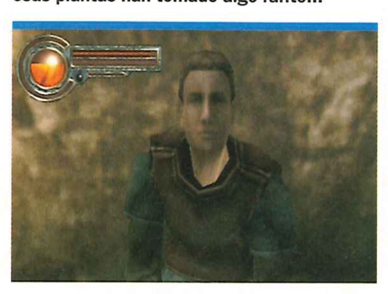
Los más listos del lugar habrán supuesto que *King's Field IV* se llama así porque antes hubo otros tres episodios. Éste es el salto de la saga a los 128 bits y la verdad es que gráficamente es muy bonito... mientras no se mueve, porque faltan tantos frames por segundo que el motor va a saltos (especialmente al subir y bajar escaleras). Por lo demás es un RPG en primera persona muy clásico: muchas armas, hechizos y enemigos... y un aburrimiento de órdago.

- Rol más propio de PC
- Eso, que es más propio de PC

6



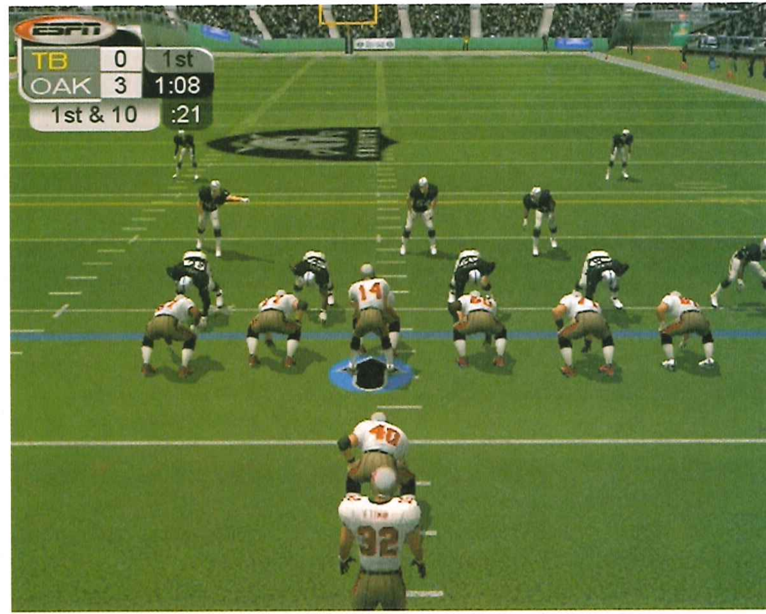
O el jardinero se ha ido de vacaciones o esas plantas han tomado algo rarito...



Y aquí ¿dónde está el portero?

NFL 2K3

La llegada a nuestro país del notable *NBA 2K3* de Sega ha abierto camino para el resto de su serie deportiva, ofreciéndonos ahora su título dedicado al fútbol americano

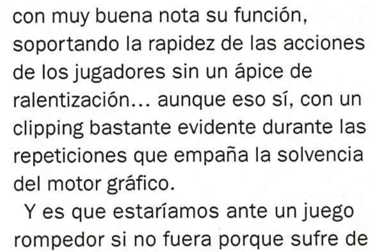


El día que coman fabada en la concentración, estar ahí detrás puede ser insoportable.

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Visual Concepts**
Editor **Sega**
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**

De toda la hornada de juegos de la saga *2K* que nos están llegando este año, *NFL 2K3* es probablemente el que tiene menos posibilidades de triunfo. Y no porque el juego sea malo (ni porque en su carátula aparezca Sara Montiel en ropa interior): sencillamente es porque, en este país, sólo se sigue una clase de fútbol... y no es precisamente el americano.

Los desarrolladores han creado una *interface* para las tácticas muy sencilla e intuitiva

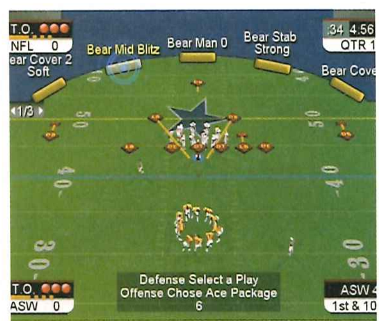


Aun así, si uno hace un esfuerzo para ponerse a los mandos del juego hay que reconocer que los chicos de Visual Concepts han sabido crear una *interface* para las tácticas extremadamente sencilla y muy intuitiva que, aunque no evitará que nos perdamos en el maremagnum de jugadas a escoger, al menos nos permitirá (más o menos) suponer para qué sirve cada una. Además, al estilo de *NBA 2K3*, cada jugador esencial estará marcado con un botón del DualShock, facilitándonos mucho tanto los lances ofensivos como la colocación de la defensa.

Hay que reconocer, además, que estamos ante un juego con un nivel técnico que, sin ser brillante, cumple con muy buena nota su función, soportando la rapidez de las acciones de los jugadores sin un ápice de ralentización... aunque eso sí, con un clipping bastante evidente durante las repeticiones que empaña la solvencia del motor gráfico.

Y es que estaríamos ante un juego rompedor si no fuera porque sufre de un fallo endémico: a pesar de que sigue a rajatabla la terrorífica complejidad de las reglas del fútbol americano, *NFL 2K3* opta por pensar que todo el mundo sabe muchísimo sobre el mismo... por lo que no incluye ningún tipo de tutorial, ayuda o similar para los pobres españolitos como nosotros, que lo ignoramos todo sobre este deporte (todo excepto que en los descansos salen *cheerleaders* a animar el cotarro... cosa que no nos extraña, visto lo soporífero que puede llegar a ser).





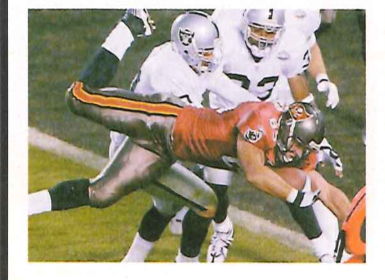
- **Control intuitivo y sencillo**
- **Gráficamente más que correcto**
- **¡Pelín complicadito!**

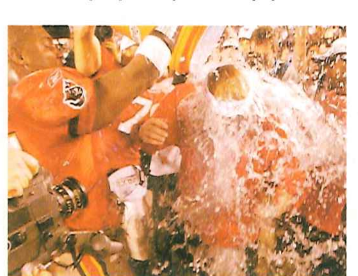
Ambientación	**9**
Gráficos	**8,5**
Jugabilidad	**8,5**
Duración	**8**
Vidilla	**8**

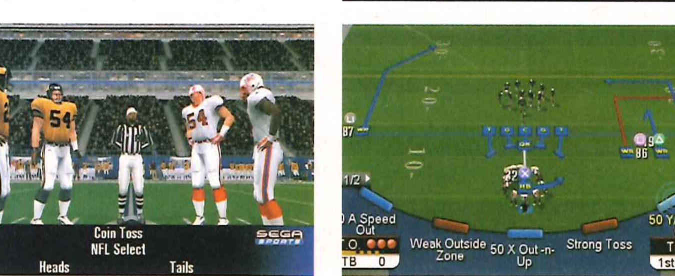
8

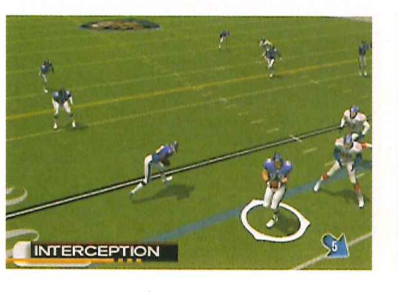
La final de las finales

Aunque los menos duchos en esto del fútbol americano probablemente lo ignoréis por completo, el pasado 26 de enero se disputó en el Qualcomm Stadium de San Diego la 37ª SuperBowl... o lo que es lo mismo, la final de la Liga NFL. Se enfrentaban los Raiders de Oakland con los Buccaneers de Tampa Bay, lo que suponía un combate entre sus entrenadores, Bill Callahan y Jon Gruden (respectivamente), ya que Callahan era el segundo de a bordo de Gruden cuando éste entrenaba a los Raiders. Finalmente fue Gruden quien ganó el duelo, venciendo por 48-21 y llevando a la victoria a los Buccanners en la primera SuperBowl en que participaba el equipo.













Jimmy Neutron: Boy Genius

Es *pa* los niños

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **THQ**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Precio **32,96 euros**

Los juegos basados en películas de animación acostumbran a aportar más bien poquito al mundo de las consolas. Afortunadamente podemos salvar de la quema a este *Jimmy Neutron* por dos razones: la primera, porque es un producto acertadamente dirigido al público infantil; y la segunda, por la presencia de su carismático protagonista (nos referimos a Jimmy, no a su tupé).

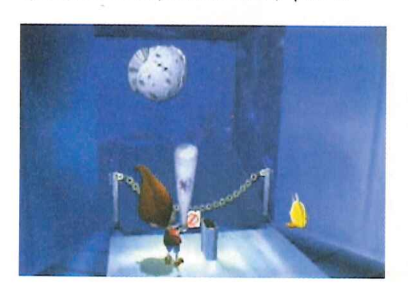
El juego se engloba en el terreno de los plataformas... aunque no del todo, ya que está salpicado de minijuegos de lo más variado que le aportan un interés sumplementario. Por poner un ejemplo, en la primera fase, que se desarrolla en el parque de atracciones Retropark, el bueno de Jimmy deberá ganar diversos premios en todas las atracciones de la feria para poder seguir avanzando.

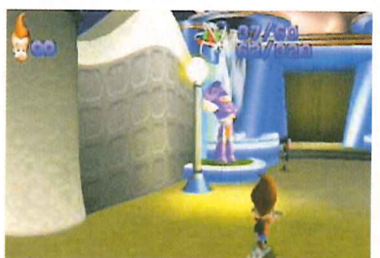
Estos apuntes originales hacen que sean 'perdonables' detallitos, como la evidente falta de cuadros por segundo del título (esa cosa que os repetimos cada número, y que hace que los juegos se muevan más bruscamente que un coche con suspensión de goma elástica), y la excesiva simpleza del juego (¿cuándo aprenderán los desarrolladores que ser niño no significa ser tonto?).

- **Ideal para los más pequeños**
- **Gráficamente brusco**
- **Un poco simple**

Ambientación	**7**
Gráficos	**7,5**
Jugabilidad	**6**
Duración	**6,5**
Vidilla	**5,5**

6,5

















Reparte, que algo queda

Pride FC

La lucha más sangrienta llega a la PS2 dispuesta a llenar de sangre nuestras pantallas. La consigna es repartir estopa hasta la extenuación... del contrario, claro

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Anchor**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Precio **Por determinar**

La variedad de estilos de lucha que incluye *Pride FC* no esconde el objetivo último de sus 25 luchadores: ganar del modo que sea. Desde los que practican *jiu-jitsu* hasta los empujones más barriobajeros, desde el kárate hasta el mortal golpe "Que te pego *leshe*" de Ruiz Mateos: todo cabe en esta compota de malos modos y sangre que salpica incluso a la misma cámara.

Técnicamente poco se le puede reprochar a este título de Anchor, ya que aunque en ningún momento alcanza la brillantez hay que reconocer la fluidez de los movimientos de los protagonistas sobre el escenario. Sus mayores defectos los encontramos en la detección de colisiones durante las luchas cuerpo a cuerpo, sobre todo cuando ambos contrincantes pugnan por realizar una llave, momento en que los peleones se mueven entre sí con impresionantes poderes telequinéticos ya que a veces ni siquiera se rozan.

En cambio hay que destacar el cómodo sistema de control de los luchadores, ya que los cuatro botones del DualShock se corresponden a cada una de las extremidades, beneficiando a una jugabilidad mucho más táctica y compleja que a la famosa técnica "aporreando botones que es gerundio". También llama la atención el completísimo modo de edición de personajes del juego, que nos permitirá crear desde cero un monstruo con el que machacar a nuestros contrincantes (que les muerda o no la oreja a los demás va al gusto de cada uno), siguiendo, eso sí, la disciplina que más nos guste y eligiendo los combos y golpes que más nos convengan.

Los botones del DualShock se corresponden con las extremidades del luchador

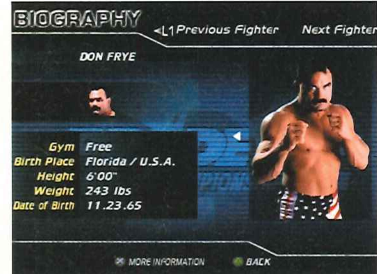
En resumen, *Pride FC* es el juego perfecto para los amantes de la lucha pura y dura, para aquellos que piensan que sagas como *Tekken* o *Virtua Fighter* son menos verosímiles que un discurso de Aznar contra la guerra de Irak y, sobre todo, para aquellos a los que no les importa ver la pantalla salpicada de sangre.

- El sistema de control
- Hiperrealista a tope
- Ciertos defectos técnicos

Ambientación	7,5
Gráficos	8
Jugabilidad	8,5
Duración	7
Vidilla	7

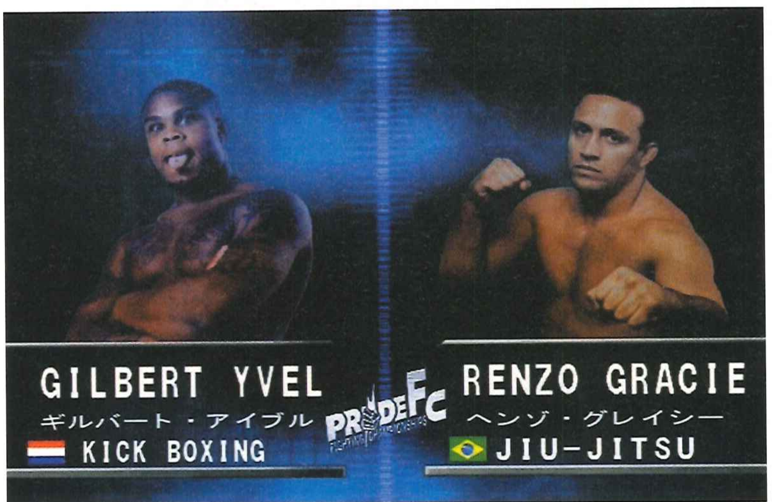
7,5











No os creáis lo de los estilos. Al final, lo único que hacen estos tipos es aporrear la X.





"Mira mira papá, ¡que bonito es ese confetti rojo! Pero, ¿por qué está saliendo de la cabeza de ese pobre señor?"

Aqui vale *tudo*

Esto de las artes marciales mixtas es un pretexto cuyo verdadero significado es dar palos como a uno le salga de las narices, por lo que el árbitro está allí para poco más que certificar la muerte o el desvanecimiento de uno de los dos oponentes, presa del dolor. De ahí que los brasileños hayan bautizado esta multidisciplina con el original nombre de "Vale Tudo", para que no quepa la menor duda de que lo que menos importa es el estilo.





¿Quieres salvar al soldado Ryan?

Spec Ops: Airborne Commando

Aunque la saga *Spec Ops* nunca se ha caracterizado por una calidad fulgurante, el cambio de desarrolladores de su última entrega ha hecho que su nivel aún baje más

Plataforma **PS One**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Big Grub**
Editor **Take2**
Distribuidor **Virgin**
Precio **19,95 euros**

Los que hasta ahora eran los creadores para PSX de esta saga militar, los chicos de Runecraft, parece ser que han renunciado a la sérìe de favor de Big Grub... y el resultado es que, si la serie en sí nunca ha tenido demasiado interés, este *Spec Ops: Airborne Commando* resulta aún menos sugestivo que una carrera de velocidad entre Maurice Greene y Florentino Fernández.

El objetivo del juego es, básicamente, completar diferentes misiones para ir cosechando medallas de honor y galardones. Tras un somero entrenamiento tendremos que rescatar a compañeros secuestrados, destruir estructuras militares enemigas, recuperar zonas y terrenos invadidos... eso sí, con la inestimable ayuda de los US Airborne Rangers, los paracaidistas de élite del ejército yanqui.

El objetivo es completar misiones para ir cosechando medallas de honor y galardones

La cuestión es que esos supuestos soldados profesionales se mueven con la fluidez de movimientos de un muñeco Action Man, se arrastran por el suelo como sabandijas artríticas y corren como si tuviera un motor de Vespa averiado incrustado en el pandero. Y además, aparte de que podremos ¿disfrutar? de menos escenarios que una película de Ed Wood, las texturas de éstos son de una pobreza indefinible, algo que muchas veces intenta disimularse con la abundancia de tonos verdes. Tampoco ayuda a la ambientación el flojísimo apartado sonoro del juego, con unos disparos y unos ruidos selváticos que parecen extraídos del paso de una chirigota de Carnaval. Claro, que no menos impagable es el modo "Gore" del juego, que se traduce en que la mancha de ketchup bajo los enemigos abatidos es, más o menos, un milímetro más grande...

En fin, que todo estreno en el cada vez menos renovado catálogo de la PS One siempre es de agradecer (y más si es a un precio tan ajustado como el de *Spec Ops: Airborne Commando*) pero... ¿no podrían estos juegos tener un poquitín más de calidad?



► **En nuestra PSX vimos el nacimiento de *Spec Ops: Stealth Patrol, Ranger Elite y Covert Assault* tras saltar del PC. Si las otras entregas de la saga ya eran sosas, *Airborne Commando* ha conseguido aniquilar todos los elementos de estrategia de sus predecesores, convirtiéndose así en un juego del montón de los montones.**

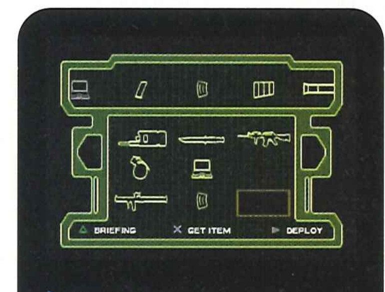
- **La ambientación bélico-militar**
- **Gráficos pobres**
- **Pésima jugabilidad**

Ambientación	**4**
Gráficos	**4,5**
Jugabilidad	**3,5**
Duración	**3**
Vidilla	**2,5**

3,5



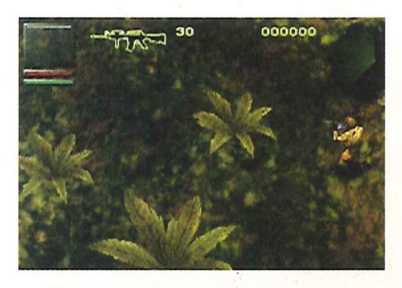
"Vaya, una línea amarilla... ¿será una sutil manera de decirme que vaya en esa dirección?"



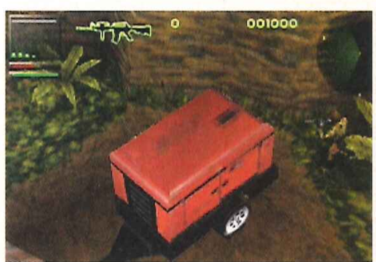
► **Ni estrategia, ni aventura, ni tiroteos decentes. Deambulamos entre misiones repetitivas, aunque a veces tenemos la pequeña alegría de poder utilizar nuevas armas como la M4 Machine Gun, los LAW Rockets o las granadas de mano (que parecen pelotas de tenis pintadas de negro).**



Ahí en medio, aunque no lo parezca, hay un paracaidista, por eso el juego se llama *Commando Aerotransportado.*









Los mejores juegos, puntuados

BEAT'EM-UPS



BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **7**

BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



DBZ: BUDOKAI
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **32,99 euros**
Puntuación **8**



DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Proein**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**



GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



KENGO: MASTER OF BUSHIDO
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **30,02 euros**
Puntuación **7,5**

MK: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



READY 2 RUMBLE ROUND 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**




TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **69,95 euros**
Puntuación **9**

TEKKEN TAG TOURNAMENT
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



WAR OF THE MONSTERS
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**
Puntuación **8**

DEPORTIVOS



AGGRESIVE INLINE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



ALL-STAR BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



BMX XXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

ESPN INT. TRACK & FIELD
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



FIFA 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,04 euros**
Puntuación **8**

FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2003
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**

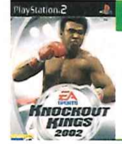


INT. LEAGUE SOCCER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **27,94 euros**
Puntuación **7,5**



ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

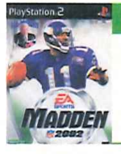
KELLY SLATER'S PRO SURFER
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



KNOCKOUT KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **65,95 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**

MANAGER DE LIGA 2003
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MX 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**

MX SUPERFLY
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



NBA 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



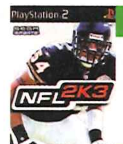
NBA HOOPZ
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**



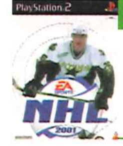
NBA LIVE 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



NBA STREET
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



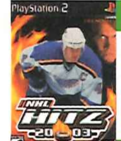
NFL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**



NHL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



NHL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**



NHL HITZ 2003
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



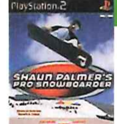
PRO EVOLUTION SOCCER
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



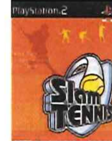
PRO EVOLUTION SOCCER 2
Distribuidor **Konami**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9,5**



RED CARD
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SHAUN PALMER
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **7,5**



SLAM TENNIS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



SLED STORM
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



SMASH COURT TENNIS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SPLASHDOWN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



SSX
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



SSX TRICKY
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**



TARZAN FREERIDE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**




TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



VICTORIOUS BOXERS
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,50 euros**
Puntuación **7,5**



VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CARRERAS

24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**



ATV 2: QUAD POWER RACING
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



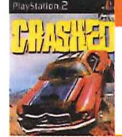
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**



COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemasters**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CRASHED
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



DRIVING EMOTION TYPE-S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**



EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



FERRARI F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**



FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



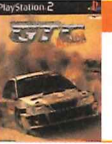
FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



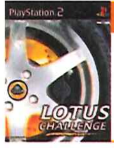
GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



GRAN TURISMO CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **8,5**



MIDNIGHT CLUB
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

escaparate



MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



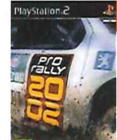
MOTO GP 3
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**
Puntuación **9**

NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

PIERRE NODOYUNA Y PATÁN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**



PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**

RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**

RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**

SHOX
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



THE SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**

SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

TOTAL IMMERSION RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**

V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**





WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**

WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

SHOOT'EM-UPS





007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**

ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**

IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**

LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

MAX PAYNE
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **6,5**



NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**



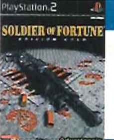
RED FACTION 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SILPHEED: THE LOST PLANET
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



SOLDIER OF FORTUNE: EDICIÓN GOLD
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**





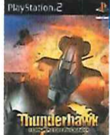
SW: LAS GUERRAS CLON
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **7,5**



STAR WARS: STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



THUNDERHAWK: OP.PHOENIX
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**




TIME CRISIS 2
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**



TIMESPLITTERS
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



TIMESPLITTERS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

TOP GUN
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **7,5**



TUROK EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**

VAMPIRE NIGHT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



X-SQUAD
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**

PLATAFORMAS



APE ESCAPE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**

CRASH BANDICOOT 4
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



HAVEN: CALL OF THE KING
Distribuidor **Virgin**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**

JAK & DAXTER
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**




KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



RATCHET & CLANK
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9,5**



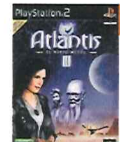
RAYMAN REVOLUTION
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

VEXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

AVENTURAS



ALONE IN THE DARK 4
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



ATLANTIS III
Distribuidor **Cryo**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **6**

BATMAN VENGEANCE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7,5**

BLOOD OMEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



D.N.A.: DARK NATIVE APOSTLE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**

EXTERMINATION
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

FREAK OUT
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**



FUR FIGHTERS
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7**



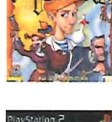
LA FUGA DE MONKEY ISLAND
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**

GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor **Virgin**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

HERDY GERDY
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



HITMAN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

ICO
Distribuidor **Sony**
Precio **51,68 euros**
Puntuación **8,5**



METAL GEAR SOLID 2
Distribuidor **Konami**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **56,99 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**




ONIMUSHA 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

PRISONER OF WAR
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT EDEN
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT ZERO
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



RE CODE: VERONICA X
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**



SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**

escaparate



SILENT HILL 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



SPIDER-MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**

SPLINTER CELL
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

SW: BOUNTY HUNTER
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **6,5**



TAZ: WANTED
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



THE MUMMY RETURNS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**





THE THING
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

PUZZLE Y ESTRATEGIA

AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor **Proein**
Precio **9,95 euros**
Puntuación **5,5**



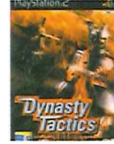
ARMY MEN: RTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**



COMMANDOS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**



DROPSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



DYNASTY TACTICS
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KESSEN
Distribuidor **EA**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **8,5**



KESSEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



KURI KURI MIX
Distribuidor **Planeta**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**





POLAROID PETE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7**



RING OF RED
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **7,5**

RPG'S



BALDUR'S GATE
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



DARK CLOUD
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ETERNAL RING
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **6**



EVERGRACE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9,5**





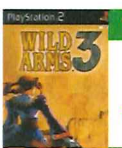
GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



SHADOW HEARTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



WILD ARMS 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ACCIÓN

AIRBLADE
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

ARMORED CORE 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**



CONTRA
Distribuidor **Konami**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**





DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**





FIREBLADE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **9**



GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



GTA3
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



GUNGRAVE
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



TENCHU 3
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAXIMO
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**



THE MARK OF KRI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**



MDK 2: ARMAGEDDON
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7**



MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ONI
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7**



OPERATION WINBACK
Distribuidor **Virgin**
Precio **35,95 euros**
Puntuación **7,5**



SKY ODYSSEY
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7**



TERMINATOR: DOF
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



VARIOS



BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**

EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **8,5**



FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



MTV MUSIC GENERATOR 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**



PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



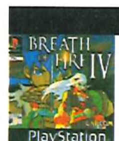
SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

PS ONE

No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.



ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



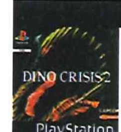
BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **8,5**



COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Codemasters**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**



CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**



FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



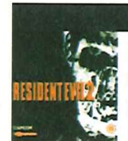
ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **39,99 euros**
Puntuación **9,5**



MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**



METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,97 euros**
Puntuación **10**



RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**



RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**



SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,99 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **22,95 euros**
Puntuación **9,5**



TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**

Minority Report





Año 2054. Los crímenes han bajado en picado en la ciudad de Washington gracias a PreCrimen, una unidad de policía que se encarga de arrestar a los asesinos antes de que cometan el delito que pretendían llevar a cabo gracias a las predicciones de los *precogs*, tres 'adivinos' retardados mentalmente. A la cabeza de PreCrimen está John Anderton, un policía volcado en el proyecto tras la extraña desaparición de su hijo y que se encuentra con un enorme dilema cuando los *precogs* vaticinan que asesinará a un hombre llamado Leo Crow. Anderton deberá huir de sus compañeros y demostrar su *preinocencia*...





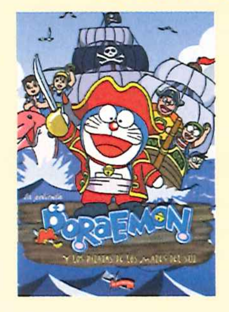


VALORACIÓN

Spielberg vuelve a demostrar su excepcional estado de forma creativo, adaptando de forma magistral el relato original de Philip K. Dick e incluso llevando sus postulados un paso más allá

- **DIRECTOR** Steven Spielberg
- **INTÉRPRETES** Tom Cruise, Max Von Sydow, Colin Farrell, Samantha Morton, Daniel London, Lois Smith, Tim Blake Nelson
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 27 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Cómo se hizo, reportajes *Desglosando 'Minority Report', Las Escenas de Riesgo de 'MR', ILM y 'MR'*, entrevista con Spielberg y Cruise, *storyboards*, galería de fotos, notas de producción, biografías de director y actores, trailers originales de cine y del videojuego

Doraemon y los Piratas...



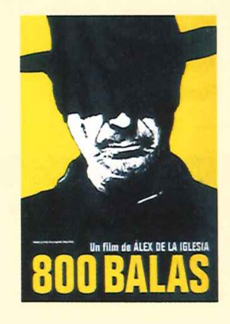
Nobita tiene que realizar un trabajo para el colegio dedicado al mar, y su gandulería habitual para el estudio le hace pedirle a Doraemon que le ayude a documentarse en vivo y en directo... así que, junto a Shizuka, Suneo y Gian, se embarcan rumbo a la Isla Tomo en busca de un tesoro perdido. Lo que no esperan es que se produzca una distorsión temporal que les traslade al siglo XVII, donde tendrán que verse las caras con auténticos piratas y, de paso, salvar al mundo de un malvado doctor.

VALORACIÓN

Divertida traslación de una de las mejores series infantiles de la historia de la televisión, llena de humor, magia y aventuras

- **DIRECTOR** Tsutomu Shibayama
- **VOCES ORIGINALES** Nobuo Ooyama, Noriko Oohara, Kazuya Tatekabe, Kaneta Kimotsuki, Michiko Nomura, Sachiko Chijimatsu
- **DISTRIBUIDORA** Luk Internacional
- **PRECIO** 21 euros
- **SONIDO** Dolby (Castellano, catalán, euskera, portugués)
- **SUBTÍTULOS** Ninguno
- **EXTRAS** Dobladores, trailers, imágenes del preestreno, biografías de los creadores y del director, galería de productos, ficha de personajes, videoclip de Doraemon

800 Balas



Julián Torralba, un veterano especialista que se ganaba la vida con los *spaghetti westerns*, malvive haciendo espectáculos para los pocos turistas que van a Texas-Hollywood, un polvoriento y decadente decorado de película del Oeste situado en Almería. Pero su vida da un vuelco cuando su nieto Carlos encuentra una foto suya y va a buscarle, provocando un gran enfado de su nuera Laura, que acelerará el proyecto del malvado Scott para convertir Texas-Hollywood en un nuevo parque temático.

VALORACIÓN

Sin ser el mejor film de su autor, este homenaje a los *spaghetti westerns* se hace simpático por su espíritu políticamente incorrecto

- **DIRECTOR** Álex de la Iglesia
- **INTÉRPRETES** Sancho Gracia, Ángel de Andrés López, Carmen Maura, Eusebio Poncela, Luis Castro, Manuel Tallafé, Enrique Martínez
- **DISTRIBUIDORA** Sogepaq
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano)
- **SUBTÍTULOS** Ninguno
- **EXTRAS** Ninguno

Un Tipo Corriente



El guionista Sammy Goldstein está encallado en una vida gris: el programa humorístico para el que escribe baja de audiencia a marchas forzadas, su novia le aburre y no quiere nada de sexo, su madre y su hermana le desprecian abiertamente. Pero en su vida se cruza Mary, un auténtico torbellino en forma de mujer que ve en Sammy una facilidad innata para hacer reír, así que entra (por enchufe) en la televisión donde Goldstein trabaja y le pone al frente de su propio programa de humor.

VALORACIÓN

Fallido intento de acercarse al cine de Woody Allen al que le falta más acidez y mejores chistes, y que sólo se aguanta por Darín

- **DIRECTOR** Eduardo Milewicz
- **INTÉRPRETES** Ricardo Darín, Angie Cepeda, Christina Banegas, Alejandra Flechner, Henny Trayles, Alejandra Darín, Carolina Pelleritti
- **DISTRIBUIDORA** Paramount
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano)
- **SUBTÍTULOS** Ninguno
- **EXTRAS** Entrevistas con actor y directores, trailers, filmografías, ficha técnica

Camino a la Perdición



En 1931, Chicago está sumido en plena Depresión, y los gansters hacen y deshacen a placer. Mike Sullivan trabaja como matón para uno de ellos, el irlandés John Rooney, con el que tiene una relación prácticamente paternofilial (sobre todo porque el hijo carnal de Rooney, Connor, es un inútil). Sin embargo un día el hijo de Mike presencia cómo Connor mata a un hombre así que éste, a espaldas de su padre, manda matar a la familia Sullivan, pero sólo encuentran a su mujer y a su hijo pequeño.

VALORACIÓN

Mendes demuestra que no es flor de un día gracias a esta increíble pieza de cine negro, apoyada en unos actores fuera de serie

- **DIRECTOR** Sam Mendes
- **INTÉRPRETES** Tom Hanks, Paul Newman, Jude Law, Jennifer Jason Leigh, Tyler Hoechlin, Stanley Tucci, Daniel Craig, Liam Aiken
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Escenas inéditas, cómo se hizo, banda sonora, selección de imágenes, comentarios de Sam Mendes, biografías del equipo técnico y el reparto, notas de producción

El Viaje de Chihiro



Una niña de diez años llamada Chihiro está viajando con sus progenitores a su nuevo hogar en los suburbios, pero a su padre se le ocurre tomar lo que él cree un atajo y que, en realidad, les lleva a una carretera desastrada y solitaria. Totalmente perdidos, los tres echan a andar por ella intentando buscar ayuda y finalmente encuentran un restaurante al aire libre rebosante de comida. A Chihiro no le da buena espina, ya que nota algo raro en el ambiente, pero sus padres hacen caso omiso y empiezan a comer sin complejos. Cuando llega la noche, la niña se lleva un gran susto al ver que la zona está llena de espíritus sin cara, así que corre a buscar a sus padres... pero los encuentra transformados en cerdos. Un misterioso chico llamado Haku la encuentra y le promete ayuda, así que le busca trabajo en un balneario cercano. Lo que no le dice es que en ese balneario se dan cita todo tipo de dioses y espíritus para descansar...

VALORACIÓN

Obra maestra absoluta del cine de animación en la que Miyazaki da nueva rienda suelta a su prodigiosa capacidad imaginativa, dando de paso una buena bofetada a la anquilosada Disney

- **DIRECTOR** Hayao Miyazaki
- **VOCES ORIGINALES** Rumi Hiiragi, Miyu Irino, Mari Natsuki, Takashi Naitô, Yasuko Sawaguchi, Tatsuya Gashuin, Ryunosuke Kamiki
- **DISTRIBUIDORA** DeAPlaneta
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, catalán, euskera, japonés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, catalán, euskera
- **EXTRAS** Cómo se hizo el doblaje, trailer y spots, ficha de personajes, *Álbum de Chihiro*, bocetos, diseños de personajes, escenarios, juego, extra oculto, vídeo musical, *Colorea a Chihiro*, fichas, carteles de cine, DVD-ROM







Sonrisa Peligrosa



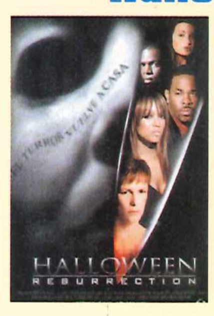
Frank Sangster es un dentista que tiene una vida ideal: su consulta va viento en popa, tiene una preciosa casa modernista y está prometido con su dulce ayudante Jean. Pero un día aparece en su vida una nueva paciente, la seductora Susan Ivey, una adicta a los analgésicos y su vida se pone patas arriba, llegando a ser perseguido por la Policía y la Brigada Especial Antidroga por asesinato y tráfico de drogas. Así que no tendrá más remedio que internarse en el mundo del crimen para sobrevivir.

VALORACIÓN

Arrolladora comedia negra llena de mala leche, en la que nada es lo que parece y acaba helándote la sonrisa en los labios

- **DIRECTOR** David Atkins
- **INTÉRPRETES** Steve Martin, Helena Bonham Carter, Laura Dern, Chelcie Ross, Elias Koteas, Lynne Thigpen, Polly Noona
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Ninguno

Halloween Resurrection



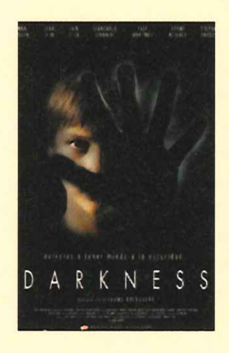
Un grupo de seis adolescentes ganan un concurso que les permite ser protagonistas de una retransmisión en directo vía Internet de una noche en la casa de Michael Myers, allí donde en 1963 éste desató su furia asesina por primera vez antes de ser internado en un manicomio. Éstos se lo toman como una auténtica fiesta y una forma fácil de hacerse famosos... y es que no saben que el auténtico Myers ha llegado a la ciudad persiguiendo a su hermana Laurie, y tiene ganas de sangre nueva.

VALORACIÓN

Ni Rosenthal ni Lee Curtis pueden hacer nada por una saga en decadencia que no debería haber ido más allá de su primera secuela

- **DIRECTOR** Rick Rosenthal
- **INTÉRPRETES** Jamie Lee Curtis, Brad Loree, Busta Rhymes, Bianca Kajlich, Sean Patrick Thomas, Tyra Banks, Daisy McCrakin
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Ninguno

Darkness

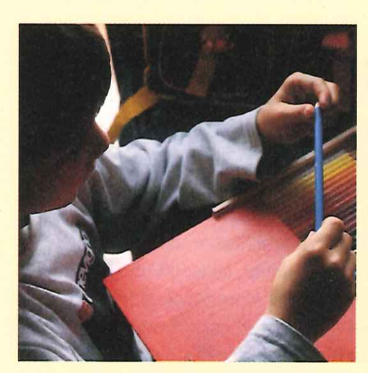


Una familia americana se traslada a vivir a España, en concreto a una casa situada en medio del campo, bastante lejos del más mínimo rastro de civilización. Sin embargo, cosas extrañas comienzan a suceder. Paul, el hijo pequeño, empieza a ver cosas raras en su habitación y aparece con moratones por todo el cuerpo. El padre, Marco, que se toma una medicina para controlar sus desórdenes de personalidad, empieza a tener visiones y a sufrir extraños ataques después de mucho tiempo estando bien. Sólo la hija mayor de la familia, Regina, se dará cuenta de que pasa algo extraño en esa casa y se verá obligada a investigarlo con la ayuda de Carlos, un compañero de trabajo enamorado de ella. Ambos descubrirán que en la casa donde viven se produjo cuarenta años atrás un siniestro ritual en el que debían morir varios niños degollados, pero uno escapó y la invocación quedó rota... aunque desató igualmente fuerzas oscuras.

VALORACIÓN

Aunque el film podría ser mejor, el talento de Balagueró eleva el nivel de una trama endeble que, sin embargo, se complementa con *Los Sin Nombre* por tratar también la raíz del mal absoluto

- **DIRECTOR** Jaume Balagueró
- **INTÉRPRETES** Anna Paquin, Lena Olin, Iain Glen, Giancarlo Giannini, Fele Martínez, Stephan Enquist, Fermí Reixach, Craig Stevenson
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, catalán, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Trailer, fichas







Experimento Letal



A pesar de que las primeras pruebas no han sido tan positivas como deberían, una compañía americana lleva a Hong Kong a su nuevo prototipo de robot bélico, el RS1. Sin embargo el aparato vuelve a descontrolarse y las culpas caen sobre Edison, un miembro del grupo de jóvenes policías denominado Gen-Y Cops, que deberá huir para evitar ser atrapado por el FBI. Sus compañeros comienzan una investigación y descubren que detrás de todo está Kurt, un antiguo amigo de Edison...

VALORACIÓN

Desquiciado film de acción lleno de explosiones, patadas y humor chusco al estilo Hong Kong: pura diversión palomitera, vamos

- **DIRECTOR** Benny Chan
- **INTÉRPRETES** Paul Rudd, Mark Hicks, Richard Sun, Stephen Fung, Sam Lee, Edison Chen, Maggie Q, Rachen Ngan, Christy Chung
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Trailer, fichas director y actores

C.S.I. Temporada 1 Parte 2



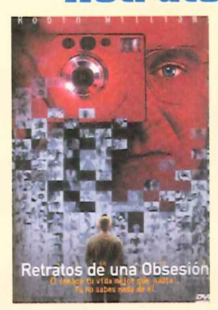
Gil Grissom es el jefe del departamento de la Policía Criminalística de Las Vegas, cuyo objetivo es recopilar pruebas que contribuyan al esclarecimiento de los más espeluznantes asesinatos que se cometen en la ciudad de los casinos. A sus órdenes están la exbailarina de *striptease* Catherine Willows, el exludópata Warrick Brown, el guapo oficial Nick Stokes y Sara Sidle, que vive para su trabajo. Juntos forman un grupo tan variopinto como efectivo, capaz de resolver los más difíciles casos.

VALORACIÓN

Original serie que basa su éxito en una visión científica de la investigación y en unos actores que hacen creíbles a sus personajes

- **DIRECTORES** Lou Antonio, Danny Cannon, Charlie Correll
- **INTÉRPRETES** William L. Petersen, Marg Helgenberger, Gary Dourdan, George Eads, Jorja Fox, Eric Szmanda, Robert David Hall
- **DISTRIBUIDORA** DeAPlaneta
- **PRECIO** 29,95 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** *Featurette*, entrevistas al equipo de *C.S.I.*, trailer

Retratos de una Obsesión



Seymour Parrish es un gris empleado de una tienda de revelado en una hora cuya existencia gira entorno a las vidas ajenas que presencia a través de las fotografías que revela en su trabajo, realizando esas copias con un esmero casi enfermizo. Tanto es así que se considera parte de la familia Yorkin, sus clientes preferidos, con cuyas fotos tiene completamente empapelada su casa... así que cuando ésta empiece a quebrarse por una infidelidad del marido, tomará cartas en el asunto.

VALORACIÓN

Este film evita con inteligencia los tópicos del *thriller* con psicópata, sobre todo por la impresionante interpretación de Williams

- **DIRECTOR** Mark Romanek
- **INTÉRPRETES** Robin Williams, Connie Nielsen, Michael Vartan, Gary Cole, Eriq La Salle, Dylan Smith, Erin Daniels, Paul Hansem Kim
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Ninguno

La Sombra de la Noche



El joven Martin Bells, necesitado de un trabajo para pagarse los estudios, decide aceptar el trabajo de vigilante nocturno de una morgue. Y, por si no tenía bastante con tener que soportar el mal rollo que desprende el edificio, un asesino en serie empieza a asesinar prostitutas para despues violarlas, por lo que el extraño inspector Thomas Cray empieza a acudir con asiduidad a la morgue, volcando sus sospechas en Martin. ¿Será que el auténtico culpable está más cerca de lo que cree?

VALORACIÓN

Remake de un film danés realizado por su propio director, con resultados aterradores gracias a una espeluznante atmósfera

- **DIRECTOR** Ole Bornedal
- **INTÉRPRETES** Ewan McGregor, Nick Nolte, Patricia Arquette, Josh Brolin, Lauren Graham, Brad Dourif, Alix Koromzay
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, catalán, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Imágenes del rodaje, trailer, biofilmografías del director y los intérpretes, ficha técnica, artísticas y de doblaje, Recomendamos

Planet Eggs

Si quieres saber si tu película preferida contiene algún *easter egg* o, por el contrario, has encontrado alguno y quieres compartirlo con el resto de lectores de *PlanetStation*, ¡escríbenos!

PlanetStation. Editorial Aurum. Ronda Sant Pere 38, (08010) Barcelona. E-mail: planet@ed-aurum.com

Moulin Rouge



Si yo tuviera un martillo...
En el segundo DVD, entra en La Historia Trata De... y, allí, selecciona Entrevista Con Los Escritores Baz Luhrmann y Craig Pearce. Si aprietas Derecha en el mando verás un hada verde que te permitirá ver a Luhrmann y Pearce haciendo un poco el tonto con un martillo.

Flipando por un tubo
Aún en la segunda página, métete en La Música y ya allí, selecciona El Fenómeno Lady Marmalade. Ilumina la opción Menú Principal y aprieta Izquierda, lo que hará aparecer un molino rojo que deberás seleccionar para ver un vídeo de Luhrmann y Pearce viajando en coche.

Luhrmann, un bailarín... mediocre
En el segundo DVD, ve a la segunda página de extras y entra en El Baile. Allí dentro, accede a Coreografía y coloca el cursor sobre la opción Menú Principal. Pulsa Abajo y aparecerá un molino rojo que te dará acceso a una escena en que Baz Luhrmann muestra la coreografía de una escena... un tanto torpemente.

El cachondo del Leguizamo
Entra en Las Estrellas y, tras el vídeo de presentación, busca a John Leguizamo, ilumínalo y aprieta Arriba en tu mando. Verás un hada verde que podrás 'aceptar' para ver a Leguizamo disfrazado de contrabajo y haciendo el payaso.

¡Ay qué risa, María Luisa!
Esta vez selecciona La Edición. Allí dentro, ilumina la opción Menú Principal y aprieta Izquierda para ver aparecer un molino rojo que te dará acceso a una divertida escena en que a Nicole Kidman le da la risa continuamente y acaba haciendo el tonto con Ewan McGregor.



Tocando la gaita
Ya dentro de Las Estrellas (después del vídeo, claro), aprieta en el mando la siguiente secuencia de número: primero 9, después 4 y para terminar 17 (si hace falta, usa la tecla +10). Si aceptas, verás cómo el equipo del film le llevó unos gaiteros a Ewan McGregor.




Marcándose un tarareado
En el mismo DVD y en la misma página, selecciona la opción Volver que verás al final del menú. Aprieta Abajo y verás un hada verde que, si seleccionas, te permitirá ver cómo se rodó una escena de baile ¡¡con Luhrmann tarareando la música!!

Leguizamo contraataca
En esa misma página, entra en Marketing y, ahí dentro, en Galería Fotográfica. Ilumina la opción Ellen Von Unwerth y aprieta Derecha, lo que hará aparecer un molino rojo que te dará acceso a unos ensayos del papel de John Leguizamo en que éste da muestras de su sentido del humor.

Los Ángeles de Charlie

¡Porque yo lo valgo!
Entra en Contenidos Extras y, en la primera página de los mismos, ponte sobre El Maestro y los Ángeles. Pulsa Derecha en el mando a distancia y seleccionarás el cartel de Contenidos Extras. Acepta y podrás ver unas tomas de las protagonistas moviendo el pelo a lo champú Johnson's.



El molde de la Barrymore
En la segunda página de los Contenidos Extras, ponte sobre Efectos Angelicales y aprieta Izquierda. Seleccionarás Contenidos Extras y podrás ver un vídeo en blanco y negro de cómo hicieron un molde de la cabeza de Drew Barrymore.



Qué bien se lo pasan...
En la última página de Contenidos Extras, selecciona la flecha de ir hacia atrás (está abajo del todo) y aprieta Derecha, seleccionando Contenidos Extras. Acepta para ver un montaje de divertidas escenas de rodaje y entrevistas.



Harry Potter y la Piedra Filosofal

Hay una carta para ti
En el menú principal, aprieta Derecha para iluminar a Hedwig. Selecciónalo y podrás leer la carta que le comunica a Harry que ha sido aceptando en la Escuela Hogwarts de Magia y Hechicería.


Es un placer informarle que ha sido aceptado en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería.

Atentamente,
Minerva McGonagall

¡No se vayan todavía, aún hay más!

ALAS ROTAS
DeAPlaneta, Alquiler
EL ALBERGUE DE LA 6ª FELICIDAD
20th Century Fox, 18 euros
ALI G ANDA SUELTO
Universal, Alquiler
ALL THAT JAZZ
20th Century Fox, 17,99 euros
ANASTASIA
20th Century Fox, 18 euros
ANNIE HALL
20th Century Fox, 17,99 euros
LOS AÑOS DORADOS
Lauren, Alquiler
ANTIGUA VIDA MÍA
Filmax, 18 euros
EL APARTAMENTO
20th Century Fox, 17,99 euros
ARMAS DE MUJER
20th Century Fox, 17,99 euros
ARO TOLBUKHIN: EN LA MENTE...
Lauren, Alquiler
ASÍ ES EL AMOR
Lauren, 24,01 euros
LA AVENTURA DEL POSEIDÓN
20th Century Fox, 17,99 euros
BALZAC Y LA JOVEN COSTURERA...
DeAPlaneta, Alquiler
BOYS DON'T CRY
20th Century Fox, 17,99 euros
BRAVEHEART
20th Century Fox, 17,99 euros
EL BUNKER
DeAPlaneta, Alquiler
EL BUSCAVIDAS
20th Century Fox, 17,99 euros
UNA CAMA A CUALQUIER PRECIO
Lauren, 8,99 euros
CAMINO DE SANTA FE
Filmax, 12 euros
CAMINO DEL SUR
Paramount, 24,01 euros
CARROS DE FUEGO
20th Century Fox, 17,99 euros
EL CASTAÑAZO (25 ANIVERSARIO)
Universal, 27,02 euros
EL CASTAÑAZO 2
Universal, Alquiler
CERCO A LA LIBERTAD
DeAPlaneta, 21 euros
EL CIELO NO PUEDE ESPERAR
Filmax, Alquiler
CLEOPATRA
20th Century Fox, 17,99 euros
LA CONDESA DESCALZA
20th Century Fox, 17,99 euros
LAS COSAS QUE NUNCA MUEREN
20th Century Fox, 18 euros
COWBOY DE MEDIANOCHE
20th Century Fox, 17,99 euros
LA DELGADA LÍNEA ROJA
20th Century Fox, 17,99 euros

EL DÍA MÁS LARGO
20th Century Fox, 17,99 euros
DOS HOMBRES Y UN DESTINO
20th Century Fox, 17,99 euros
ED TV (ED. ESPECIAL)
Universal, 27,02 euros
EN BANDEJA DE PLATA
20th Century Fox, 17,99 euros
EN EL CALOR DE LA NOCHE
20th Century Fox, 18 euros
EN LA PUTA VIDA
DeAPlaneta, 21 euros
ENTRE ABRIL Y JULIO
DeAPlaneta, Alquiler
LAS ESTRELLAS ESTÁN VERDES
Filmax, 12 euros
EVA AL DESNUDO
20th Century Fox, 17,99 euros
FUEGO INTENCIONADO
DeAPlaneta, 21 euros
EL FUEGO Y LA PALABRA
20th Century Fox, 18 euros
FULANITA Y SUS MENGANOS
Filmax, 12 euros
FULL MONTY
20th Century Fox, 17,99 euros
EL GHETTO
Paramount, Alquiler
HAPPY NOW
DeAPlaneta, 21 euros
HECHIZO DE LUNA
20th Century Fox, 17,99 euros
HELLO, DOLLY!
20th Century Fox, 17,99 euros
EL HIJO
DeAPlaneta, Alquiler
EL HOMBRE DEL CARRITO
Filmax, 18 euros
IRMA LA DULCE
20th Century Fox, 17,99 euros
JUEGOS DE ESPÍA
Filmax, 18 euros
LOBOS DE WALL STREET
DeAPlaneta, Alquiler
LONG TIME DEAD
Universal, 27,02 euros
MADRE
Filmax, 18 euros
MARTY
20th Century Fox, 18 euros
EL MÁS VALIENTE ENTRE MIL
Paramount, 24,01 euros
M*A*S*H*
20th Century Fox, 17,99 euros
MENTIROSO COMPULSIVO
Universal, 27,02 euros
UN MES EN EL LAGO
Lauren, 24,01 euros
MI PRIMO VINNY
20th Century Fox, 17,99 euros
MOULIN ROUGE
20th Century Fox, 17,99 euros

NETWORK
20th Century Fox, 18 euros
UN NIÑO GRANDE
Universal, 27,02 euros
OCHO MUJERES
Universal, Alquiler
THE PAROLE OFFICER
Universal, Alquiler
PENA DE MUERTE
20th Century Fox, 17,99 euros
UN PEZ LLAMADO WANDA
20th Century Fox, 23,99 euros
EL PÓQUER DE LA MUERTE
Paramount, 24,01 euros
QUÉ VERDE ERA MI VALLE
20th Century Fox, 17,99 euros
EL REY Y YO
20th Century Fox, 17,99 euros
ROCKY
20th Century Fox, 17,99 euros
SALON KITTY
Filmax, 12 euros
SCANNERS
Filmax, 18 euros
UN SEGUNDO PARA MORIR
Paramount, Alquiler
SESSION 9
Lauren, 24,01 euros
SHARK: EL DEMONIO DEL MAR
Filmax, Alquiler
EL SILENCIO DE LOS CORDEROS
20th Century Fox, 17,99 euros
SIN RETORNO
Lauren, 24,01 euros
SONRISAS Y LÁGRIMAS
20th Century Fox, 17,99 euros
SUPERVIVIENTES
Paramount, Alquiler
LA SOMBRA DE LA NOCHE
Lauren, 24,01 euros
STAR TREK ESPACIO PROFUNDO 9
Paramount, 77,05 euros
EL TESORO DE MANITÚ
Universal, 27,02 euros
TITANIC
20th Century Fox, 17,99 euros
TOM JONES
20th Century Fox, 18 euros
TORO SALVAJE
20th Century Fox, 17,99 euros
LA TÚNICA SAGRADA
20th Century Fox, 17,99 euros
LA ÚLTIMA VEZ QUE VI PARÍS
Filmax, 12 euros
VEREDICTO FINAL
20th Century Fox, 17,99 euros
VIAJE ALUCINANTE
20th Century Fox, 17,99 euros
WALL STREET
20th Century Fox, 17,99 euros
YO SOY FULANITA DE TAL
Filmax, 12 euros

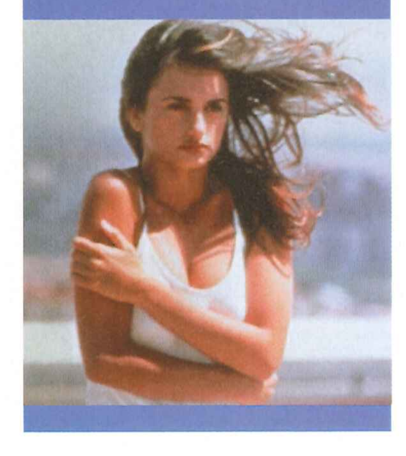
Ránkings

Los Más Alquilados
(según Blockbuster)

1. Minority Report
2. El Otro Lado de la Cama
3. Señales
4. Pánico Nuclear
5. 9 Días
6. Camino a la Perdición
7. K-19: The Widowmaker
8. Men in Black II
9. La Caja 507
10. Infiel

Los Más Vendidos
(según FNAC)

1. Gladiator
2. La Momia
3. La Comunidad del Anillo (V. Extendida)
4. Minority Report
5. Los Amantes del Círculo Polar
6. El Hijo de la Novia
7. El Día de la Bestia
8. Memorias de África
9. Abre los Ojos
10. Todo Sobre Mi Madre



¡MENUDO CO**ZO LONDRES!

CARMEN (E-MAIL)

Hola, me llamo Carmen y es la segunda vez que escribo. Me da que va a ser verdad eso de que hay que enviar *priva* si uno quiere ser publicado.
Mentira cochina. También se aceptan unos cuantos bombones Mon Chérie... Incluso nos conformamos con que nos 'exprimas' unos cuantos y nos envíes el juguillo etílico.

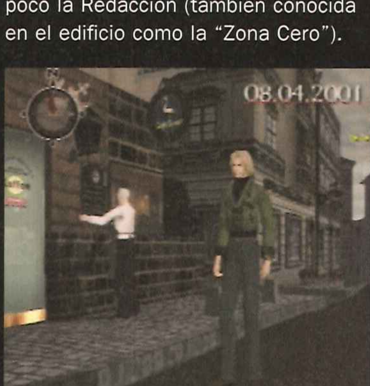
He alquilado *The Getaway* y vaya coñ*zo Londres. Y digo yo, ¿para qué trae un mapa si no hay manera de saber dónde está nada?
¿No será que te falla el sentido de la orientación y te pierdes más que el Arca de Indiana Jones? En fin, a ver si para la segunda parte ponen a unos guardias urbanos que, en vez de perseguirnos, nos puedan decir amablemente dónde tenemos que ir a 'liquidar' nuestros asuntillos.

Además, eso de conducir al otro lado hace que te metas mucho en dirección prohibida.
Y no sólo eso. Hay que ver la manía que tienen los ingleses de hablar en inglés cuando vas allí. Así pasa lo que pasa, que luego explicas chistes de Chiquito de la Calzada en las ferias de videojuegos de Londres y en vez de reírse te sueltan algo así como "*¿Ar yustúpid man*?".

Me compré el *Shadow Of Memories* y menos mal que fue de segunda mano, porque si no me da algo. ¿Cómo puede un juego ser tan corto? Además es bastante original, pero... es una desfachatez su duración.
Efectivamente el juego es más breve que la biografía del cantante 'prodigio' de preescolar Raulito, pero bueno, hay que decir como disculpa que la mayoría de juegos de la primera hornada de PS2 se sacaron con, por decirlo de alguna forma, bastantes *prisillas*.

¿Cómo es posible conseguir el *FF VII*? Lo he intentado pero dicen que ya está descatalogado. Agradecería un poco de ayuda. Pagaría con rehabilitaciones gratis cuando el enfisema y la cirrosis hagan mella en la salud.
Pues parece que sí, que en estos momentos *Final Fantasy VII* ya está descatalogado así que te recomendamos que busques en el mercado de segunda mano. Agradecemos tu oferta de rehabilitación de la cirrosis, pero antes nos desprenderíamos de nuestro hígado que de nuestro glorioso ejemplar de *FF VII*. Ahora bien, estaríamos dispuestos a cederte otras estrellas de PS One como *Army Men 3D* y *Hugo* a cambio de algún pequeño favor como limpiar mi coche, el Drakomóvil, famoso por su negruzco recubrimiento estilo chapapote (de hecho ya le han pegado cinco pegatinas de "Nunca Mais"); u ordenar un poco la Redacción (también conocida en el edificio como la "Zona Cero").









RESIDENT EVIL: FÉCULA EDITION PARA PS2

LUIS ARCAS (VALENCIA)

Hola *planeteros*, ¿qué tal bebéis? Digo... ¿qué tal estáis?
Pues estamos *bienbiendo*... estooo, que estamos bien, queremos decir.

A ver, unas preguntitas, ¿vale?
Sí que vale sí... son 100 euros por respuesta. Envíalos a la atención de Drako a la dirección arriba indicada.

¿Por qué los desarrolladores no han metido todos los packs de expansión en *Los Sims* de PS2? Sólo han metido dos, ¿no?
Sí, en principio las únicas expansiones que incluye son *Más Vivos Que Nunca* y *House Party*, pero si se pusieran todas... ¿con qué excusa sacarían un *Sims 2* en el que poder gastarnos esos 60 euros que nos queman en el bolsillo? En, fin, si no te llega la paga y aún quieres ver unos seres metidos entre cuatro paredes las 24 horas del día, que dejan restos de comida por todas partes y que se duermen en los lugares más insospechados siempre puedes instalar una *webcam* en la Redacción de *Planet*.

¿Se sabe algo ya de *Legaia 2: Duel Saga*?
Se sabe dos cosas: que el juego ha sido más criticado que la amistad entre Aznar y Bush, y que en teoría el binomio Eidos / Proein debería haberlo traído ya a España... aunque ha desaparecido misteriosamente de las listas de lanzamientos.

¿Saldrá la segunda parte de *Barbie Cabalga y Juega* o *Hugo*?
De *Barbie Cabalga y Juega* no se sabe todavía nada (con lo bonito que era que la rubita de plástico dijera eso de "Ven, que te voy a cepillar"... y que conste que lo decía cuando le pasaba el cepillo al caballo, so malpensados). ¡Pero te damos la buena noticia de que *Hugo* hace tiempo que tiene una secuela en el mercado! ¡Y además es igual de bueno que el primero!

¿Qué hay de *Soul Calibur 2*?
Pues aparte de que sus protagonistas reciben más cortes que la cara de Stevie Wonder cuando se afeita con cuchilla, sabemos que el juego estará listo para finales de marzo en Japón y que llegará a España, en una fecha aún por determinar, distribuido por Electronic Arts.

Eso de que la saga *Resident Evil* pase a GameCube... ¿significa que solo saldrán en Play 2 los juegos patatas como *Resident Evil Gun Survivor*?
Bueno, *Code: Veronica X* no era precisamente una patata (por mucho que Holybear dijera lo contrario cuando se le acabaron las *Ruffles* onduladas y le intentó pegar un mordisco al DVD del juego) y *Resident Evil On-Line* para PS2 no tiene tan mala pinta. Eso sí, *Resident Evil 0* y *Resident Evil 4*, en principio, son exclusivos de GameCube, pero nada impide a Capcom hacer otros juegos (buenos) de la saga para nuestra consola.

¿Cómo puedo hacer para vender mis historias a una compañía de videojuegos y que lo creen?
Bueno, las compañías tienen personas contratadas para hacer ese trabajo, así que vemos difícil que gasten dinero en comprar ideas de personas externas. De hecho nuestro redactor Kain tiene una prometedora idea llamada *Mojito Kombat: Deadly Cogorza*, un tremebundo beat'em-up con *motion capture* de los 'alegres' miembros de *Planet* tras sus duros consejos de Redacción en el Bar Billa y que incluiría horripilantes *eructalities*... ¡y nadie le llama, oyes!

¿Sabéis si después de *Broken Sword 3* saldrá el 4?
Hombre, si no nos mintieron los muñecos de Barrio Sésamo (Epi y Blas nunca nos parecieron de fiar) después del 3, efectivamente va el 4. Efectivamente, si *Broken Sword 3* es un éxito, seguro que habrá nuevas secuelas lo antes posible.

¿Por qué la Play 2 no me lee los extras de *Los Otros* y a un amigo sí?
Dejando a un lado que no nos acaba de parecer bien eso de que metas a tus amigos en la PS2, seguramente lo que ocurre es que el *driver* de la PS2 no lee bien el DVD. Lo mejor es que lo actualices con el *driver* del mando a distancia oficial de Sony, aunque también puedes llamar al servicio de atención al cliente de Sony (902 102 102).

Bueno pues un saludo y a ver si me decís el truco para beberme una botella de ron de un solo trago como vosotros.
Es fácil: basta con un par de transplantes de hígado.





MÚSICA PARA ESPIONAJE

JOSÉ LUIS COB (ARGANDA DEL REY, MADRID)

¡Hoola chavalotes! ¿Qué tal por la Redacción? Supongo que muy bien, con el jamón que os he enviado... ¿Cómo, que no lo habéis recibido? Éstos de Correos...
Sí, el jamón es casi tan bueno como el *MGS 2: Substance* que hemos regalado con este número... ¿Cómo, que no lo tenéis? Estos kioskeros....

En cuanto a juegos de espionaje... ¿Con cuál os quedáis, *MGS 2: Substance*, *Splinter Cell* o *Tomb Raider: EADLO*?
Hombre, aparte de que no vemos *Tomb Raider* como un juego 'de espionaje' (a no ser que te dediques a girar la cámara para 'espiar' la delantera de Larita Croft), realmente preferimos *MGS 2: Substance*... siempre que no tengas *MGS 2*, claro. Y es que el carisma de los personajes y las culebronescas tramas que protagoniza Snake nos enganchan más que *Splinter Cell*, que aunque ofrece más realismo y unos efectos gráficos que quitan el hipo tiene un protagonista con tanto carisma como una alcaparra. Eso sí, si puedes, hazte con ambos.

Sobre carreras: ¿*BurnOut 2* o *Stuntman*?
Bueno, *Stuntman* no es exactamente un juego de carreras, sino que un simulador de especialista de películas... pero de todas formas *BurnOut 2* es el auténtico rey de los arcades automovilísticos para PS2, así que perdérselo es más escandaloso que no llegar a la final de la Copa del Rey jugando con Zidane, Ronaldo, Raúl y Figo (ejem ejem).

¿Creéis que merece la pena 60 euros (que no son pocos euros) en el juego de *Los Sims*?
Desde luego, te serán más rentables que los que se gastó Van Gaal en clases de español. Si te gustan *Los Sims* y no tienes un PC en condiciones a mano, la versión de PS2 es bastante buena.

¿Para cuando el módem?
Bueno, más que módem, lo que necesitarás para la conexión *on-line* de PS2 será un adaptador Ethernet para banda ancha, que debería estar disponible como muy pronto esta primavera en Europa.

¡Ah! Por último... ¿alguien sabe dónde puedo conseguir la banda sonora de *MGS 2*?
Alguien lo debe saber, efectivamente. Claro, que si querías que te contestáramos te debemos decir que *MGS 2* tiene dos bandas sonoras: la oficial de Harry Gregson-Williams y otra de música adicional (titulada *The Other Side*) compuesta por Nirihiko Hibino. Eso sí, son más difíciles de encontrar que un peine en el lavabo de la rana Gustavo, así que deberás recurrir a tiendas de importación... aunque la BSO oficial también puedes encargarla vía *on-line* a Amazon (*www.amazon.com*).

¡¡Uff!! Ahí os dejo un poco de trabajo. Espero no tener que escribiros el mes que viene, lo cual querrá decir que me habéis enseñado mucho sobre videojuegos. Hasta el mes que viene (qué cachondo soy), y felicidades por vuestros primeros 50 números.
Hasta el mes que viene, y se agradecen las felicitaciones... desde luego a estas alturas en *Planet* estamos haciendo más números que Bill Gates en la declaración de la renta.

LUCÍA Y EL *DEVIL*

SERGIO SALMERÓN (ALBACETE)

¡¡Buenas!! Como ya tenéis muchos escritores que os hacen la pelota, paso directo a unas preguntas.
Pues sí, es cierto, el otro día Arturo Pérez Reverte nos dijo que éramos unos cachondos y Stephen King nos comentó que tenemos más chispa que el tubo de escape de *El Coche Fantástico*... tanto peloteo por parte de los escritores ya da asco, la verdad.

¿Es cierto que en el *DMC 2* la aventura de Dante no vale nada y la más interesante es la de la nueva chica? Lo he leído en Internet.
Primero tenemos que decir que es totalmente falso que el juego no vale nada (como mínimo saldrá a 60 euros del ala). En segundo lugar te podemos decir que el DVD de Lucia es sin duda una de las novedades más llamativas del nuevo *Devil May Cry* (claro que a nosotros nos suele llamar la atención cualquier persona que no se afeite y lea *Cosmopolitan*), pero eso no significa que la aventura de Dante sea significativamente peor. Eso sí, opinamos que la primera parte, una obra maestra en toda regla, es superior a *DMC 2*.

***FF X-2* será muy bueno, pero creo que cada *Final* debería ser único y 'final', sin continuaciones cuyo único 'final' es obtener más ingresos. ¿Tú qué opinas?**
Hombre, no se puede ocultar que Square ha aprovechado el motor del anterior *FF X* para esta secuela (por eso el juego se ha podido hacer en menos que canta un sobaco de Torrente)... sin duda la necesidad de obtener un éxito rápido y rentable tras el semifracaso de *FF XI* ha tenido mucho que ver en su aparición, pero no hay motivos para pensar que *FF X-2* no vaya a ser un gran juego en la línea clásica de la saga.

Pues esto es todo. Y que lo mejor de la revista es el precio, ya sabes: bueno, bonito y barato (y eso que no quería ser pelota).
Di que sí, que con *Planet* ahorras más que Superman en vuelos *charter*. Aunque seguimos creyendo, modestia aparte, que lo mejor de la revista son los redactores, ya sabes: beodos, borricos y bar-adictos.

















EL JUEGO MÁS BASTO

NEÓN (E-MAIL)

Hola *planeteros, planetienses*... redactores de la *Planet*. Espero que me publiquéis esta carta, aunque sólo sea para defender a T-Virus, que siempre es el que más 'cobra' de la revista.
¿Cobra? Vaya, nosotros siempre habíamos pensado que nuestro redactor jefe era una auténtica 'serpiente', pero ahora que lo dices, el otro día le vimos sacando un ratón de su escritorio... ¿será un infiltrado a lo *V*?

A mi también me gusta Núria Fergó, lo confieso (aunque no le compro discos para que luego se los coma Holybear).
Lo entendemos, la voracidad de Holybear no tiene límites. El otro día se zampó una caja de bolitas de naftalina creyendo que eran Conguitos de chocolate blanco modelo Michael Jackson...

También quisiera que me aclaraseis unas dudas que me perturban el alma. ¿Cuándo sale el *MGS2 Substance* por aquí?
Pues a finales del mes de marzo, siempre que Snake no se rompa una pierna haciendo *skateboard* para entonces.

¿Qué precio tendrá?
Alrededor de 60 euros... así que ya sabes, tendrás que estirar la paga más que un trozo de mantequilla en una rebanada de pan de diez metros.

¿Es verdad que *The Getaway* es más basto que el hijo de Coto Matamoros y María Jiménez?
Es cierto que los diálogos de este juego son menos delicados que una tortilla de brocas, ¡pero eso no te da derecho a meterte con el pobre Coto Matamoros! ¡Todo el mundo metiéndose siempre con el más calvo! [Nota de la Dirección: Se agradecerán aportaciones para un implante de pelo destinado a destraumatizar a Drako por tener el cráneo más desnudo que la chica del póster desplegable del *Interviu*].

¿Merece la pena comprarlo (el juego, no el hijo)?
Realmente es un buen juego, sólo que el magnífico y muy divertido *GTA: Vice City* le hecho bastante sombra... claro, que en eso también influye que Mark Hammond cuando va a pie se mueve peor que Robocop después de darse una ducha de ácido sulfúrico.

¿Los del Bar Tolo redondean precios con euros?
Hombre, desde que nos trasladamos a Barcelona que no pisamos el Bar Tolo, pero sí te podemos confirmar que en nuestra nueva 'sede social' (conocida como Bar Budo), más que los precios, están 'redondeando' a nosotros a base de jarras de cerveza.

Si me contestáis la carta ya os mandaré el jamón.
Se agradece, aunque nosotros agradeceríamos bastante más que nos mandaras una "jamona" (alimentan menos, pero hacen más compañía).

¿QUÉ (TAL) ES *ENTER THE MATRIX*?

FRANCIS MONTESINOS OLAYA (LINARES, JAÉN)

Hola *planetmaniáticos*, es la primera vez que escribo a una revista, a pesar de seguir esta revista desde hace tiempo. Espero que contestéis a esta carta, ya que tengo unas cuantas dudas y preguntas, y una sugerencia.
Bueno, mientras lo que vayas siguiendo sea la revista y no a todas las mujeres que pasan por delante del Bar Budo como nosotros, no correrás el riesgo de que nadie te estampe cinco dedos en la cara.

Por orden de preferencia, ¿qué tres juegos de plataformas me recomendáis? ¿Y de aventuras?
De plataformas te recomendamos *Jak & Daxter*, *Ratchet & Clank* y *Sly Raccoon*, y de aventuras optamos por *MGS 2*, *Ico* y *Onimusha 2*... aunque bueno, también hay un tal *Splinter Cell* que no está nada mal.

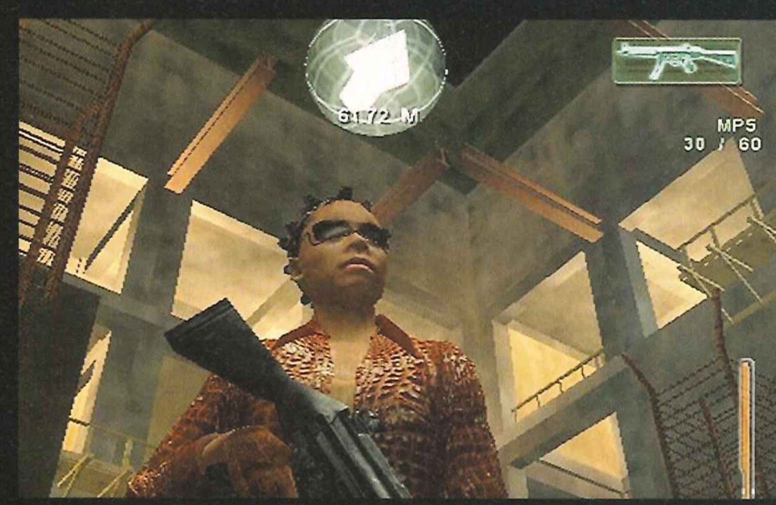
¿Sabéis cuáles son los últimos juegos buenos que van a salir en Platinum o que acaben de salir?
Para saber cuáles van a ser los últimos, los últimos del todo, te recomendamos que llames al servicio de adivinación de tarot de Rappel... pero si te refieres a los lanzamientos más recientes, no te puedes perder ni *Pro Evolution Soccer* ni *BurnOut* ni *Silent Hill 2: Director's Cut* (que, pese a ser un juego nuevo, ha sido lanzado directamente en Platinum).

¿Creéis que estará a la altura de las expectativas creadas el juego *Enter The Matrix*?
Teniendo en cuenta que detrás del proyecto está Dave Perry (cuyos juegos siempre son interesantes tanto si son éxitos como *Earthworm Jim* o fracasos como *Messiah*) y que los Hermanos Wachowsky se han implicado directamente en el videojuego creando un guión exclusivo para él... la verdad es que es normal que el juego cree más expectación que Luciano Pavarotti cantando y bailando el *Aserejé*.

Y tengo también una pequeña sugerencia... Podríais sacar de vez en cuando un disco con unas cuantas demos, aunque la revista valga un poquito más.
Si eres capaz de convencer a Sony de que nos permita publicar legalmente demos que funcionen en PS2, nosotros encantados... así que, de momento, sentimos decirte que no podemos regalar disco de "demos", pero "demos" gracias a que T-Virus no ha logrado convencer a los jefazos de que la revista incluyera un recopilatorio de grandes éxitos de Nuria Fergó.

¿Habéis sacado la guía completa de *ESDLA: Las Dos Torres*? Si ya la habéis sacado podríais enviármela... y si no la habéis sacado ¿a qué esperáis?
¿A qué esperas tú para pedir el número 49 de *PlanetStation* a nuestro teléfono de números atrasados (93 654 40 61), que es donde sale la guía? Por cierto... ejem ejem... ¿cómo es que no tienes ese ejemplar? ¿No decías que seguías la revista desde hace tiempo? ¿Como cuánto tiempo... cinco minutos?

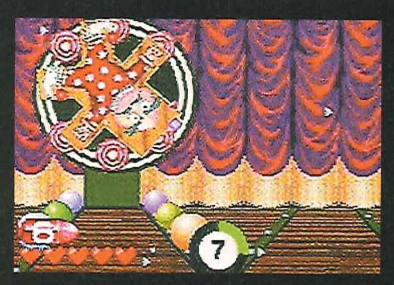
Un saludo a mi primo Jorge de Madrid que también lee esta revista (si me publicáis la carta os envío un jamón o un par de botellas de vino, je, je, je...).
¡Ah! Qué bonita es la entrañable relación entre primos en este país. De hecho a nosotros siempre nos envían saludos "para los *primos* que trabajan en *Planet*".



PLANET LOS CRÍA

Hola *planeteros* de la *Planet*, escribo para contactar con otros aficionados a la PlayStation a los que les gusten los *FF*, *DMC* y los juegos de rol en general. Así que ¡agréguenme al Messenger por favor! Mi dirección es: ARGUIREIAPAIDOS@HOTMAIL.COM

Hola, soy el *Seven Guardian* de este *Jurassik Park*. Vivo solo al este del Edén de *Eternal Darkness* con mi *Ocarina of Time over the rainbow*. Encontré la máscara de Majora en los laboratorios de Umbrella, escapando *alone in the dark* de Tyrant Nemesis, los perros de Baskerville y los zombies del *Thriller Resident*. Busco chicas de 22 a 40 años, bellas y aventureras como Claire Redfield, Jill Valentine o Rebecca Chambers de los *Resident Evil* o Aya Brea de *Parasite Eve*. Envía el Quinto Elemento y varias fotos estilo Lara Croft.
QUIQUE
C/MOSSEN JOSE FORN 26, 3º 3º
08700 IGUALADA (BARCELONA)





DANDO IDEAS A CORE
ANA ZAFRA CASTELLS (ALCORA, CASTELLÓN)

¡¡Hola!! Primero quiero felicitaros por la revista... *Seguiu així*!
Traducimos el último comentario para los que no dominen el valenciano: nuestra amiga Ana nos dice "¡Seguid así!". Está bien, si insistes seguiremos sin pegar sell... estooo, dejándonos los cuernos en hacer cada número.

¿Para cuándo la segunda película de *Tomb Raider*?
Lara Croft and The Cradle Of Life debería estrenarse este verano en los USA y unos mesecitos después en nuestras pantallas. Nosotros ya tenemos los baberos a punto (y que conste que los llevaremos atados al cuello y no a la cintura, malpensados).

La primera estuvo muy bien, quitando a Angelina, que no se parece a Lara.
Hummm... vaya, pues ahora que lo dices no nos habíamos fijado, pero sí que es verdad que la cara de la Jolie no se parece demasiado a la de Lara. ¿Será que estábamos fijándonos en sus tremendos pe... peinados?

¿Hay algún juego parecido al *Tomb Raider* con UNA protagonista (para la PS One o la PS2, me da igual)?
Pues sí, recién aparecido en el mercado tienes *Primal*, que tiene acción, puzzles y una protagonista de muy buen ver, además de toques de beat'em-up y una gárgola coprotagonista de regalo aún más maciza que su compañera (por aquello que es de piedra, claro).

¿Y un buen juego de pistola para la PS One?
El más obvio es *Time Crisis*, claro, pero nosotros preferimos la saga *Point Blank*, unas delirantes recopilaciones de minijuegos ideales para la acción multijugador protagonizados por unos mendrugos calvos, narigudos y cabezones... ¿por qué demonios nos sentiremos tan identificados con esta saga?

Pues nada más, gracias por publicar la carta y si no la publicáis... Espero que os haya gustado el dibujo y si no.... *Compreu-vos un desert i agraneu-lo!!*
Volvemos a traducir para los no familiarizados con el idioma valenciano. Ana dice "Tenéis la mejor revista del mundo, y sois los redactores de videojuegos más sexys del mundo mundial. ¡Viva la Planet!¡Viva!". Ejem... bueno, vale, la traducción es más libre que un estribillo de Nino Bravo, lo reconocemos.

¡¡AERIS ESTÁ MUERTA Y ENTERRADA!!
SERGIO RAMOS (GRAN CANARIA)

Hola queridos *planetarios*, os felicito por el nuevo modelo, la revista es perfecta y con mucho humor que es lo que más me gusta.
Supongo que lo del "nuevo modelo" lo debes decir por mi reincorporación a la revista... ya sé que soy increíblemente atractivo sin embargo, pero parezca mentira, no soy modelo. Quizá por ello en vez de mi foto han decidido poner una caricatura mía en la sección, sin duda para evitar el asedio a la Redacción de fans incontroladas...

Creo que soy un poco adelantado, pero ¿para cuándo *Tekken 5*? Me muero por jugar ya que soy un fanático y tengo toda la saga.
De momento no se sabe nada de un nuevo *Tekken*, aunque te recomendamos que le eches un ojo al muy prometedor *Soul Calibur 2*... no sólo porque seguro que te encantará, sino porque en su versión para PS2 hay un invitado especial que te sonará mucho. Se trata de un famoso 'abuelo' con más mala leche que una manada de vacas locas: no, no se trata de Fernando Fernán Gómez, hablamos de Heihachi.

¿Me podéis recomendar de mejor a peor los siguientes juegos? *Metal Gear 2: Sons Of Liberty, Klonoa 2, Dark Cloud, Sly Raccoon, Time Crisis 2* y *Dynasty Warriors 3*?
Eso está hecho, berberecho: *MGS 2, Time Crisis 2, Sly Raccoon, Klonoa 2, Dark Cloud* y *Dynasty Warriors 3*.

¿A qué os referís con que *MGS 2: Substance* es dos juegos en uno?
Nos referíamos a que puedes usar el DVD en tu PS2 o como *frisbee* para jugar con tu perro. No, en serio, lo decimos porque *Substance* incluye el mismo juego visto en *MGS 2* además de una amalgama de extras aparte de ese juego principal (VR Missions, Misiones Alternativas, Snake Tales, un juego de *skateboard*...).

Cuando salga el pack de conexión de la PS2, ¿vendrá con el *FF XI*?
Lo cierto es que aún no te podemos decir nada porque el asunto está más verde que las segregaciones mucosas de Shrek. De hecho ni siquiera se sabe con total certeza cuándo y cómo llegará a Europa el disco duro para PS2 que, en teoría, es imprescindible para jugar a *FF XI*.

¿Me podéis comentar algo (si se puede) de cómo resucitar a Aeris en *FF VII*?
¡Por el amor de Dios! Llevamos cuatro años respondiendo una y otra vez a esa misma pregunta. Asumidlo de una vez: Aeris está más muerta que el Barça en la Liga. Tenéis tantas posibilidades de resucitarla como de que El Fary logre una cita con Paz Vega.

He oído rumores de que va a salir un tal *FFVII-2*. ¿Es cierto?
De momento cualquier noticia relacionada con *FF VII-2* tiene tan poco fundamento sólido como la afirmación de que el agujero de la capa de ozono fue provocado por los Farias enriquecidos con alquitrán y chapapote que se fuma Snatcher (de todas maneras os recomendamos que toméis el sol con una cremita factor de protección 9.000 por si acaso).

¿Cuándo creéis que harán una segunda parte del increíble *Medal of Honor: Frontline*?
Se acaba de saber que a finales de este año aparecerá otro juego de la saga *Medal of Honor* que se llamará *Rising Sun*. En él la acción al frente del Pacífico de la Segunda Guerra Mundial en el que luchaban americanos y japoneses (y no, no lo hacían tirándose X-Box y PS2 los unos a los otros a la cabeza... más que nada porque los yanquis tendrían demasiada ventaja). Además habrá una nueva secuela de esta entrega que aparecerá ya bien entrado el año 2004.

Os dejo aquí y seguid bebiendo, que la bebida causa buenos efectos en la revista. Adiós.
Vaya que sí, a nosotros nos cunde mucho. Al final del día nos parece que las páginas que hemos redactado se duplican... ¡Oh vaya, Snatcher, no sabía que tuvieras un hermano gemelo! ¡Hics!



JUGANDO AL ESCONDITE CON PINOCHO

JESÚS GÓMEZ ROSSI (E-MAIL)

¿Se ha abierto el puti...? Uy, lo siento, nos hemos equivocado de lugar.
Suponemos que buscabais a "el Putin", o sea Vladimir Putin, que lo encontraréis en el Kremlin por allá Moscú. ¡Qué chistosos sois (la de sandeces que hay que decir para disimular ante las asociaciones de padres censoras)!

Seamos directos, entre la peña que se forma en mi casa diariamente hemos seleccionado unas preguntitas que queremos (obligamos) a que nos respondáis.
¿Tú y cuántos más? Porque a un servidor no le obliga a responder una pregunta nada ni nad... ¿Eh? ¡Tjo, tjo! ¿Qué dice, señor director? ¡Tjo, tjo! Sí, sí esta noche estarán todas las preguntas respondidas. Pero por el amor de Diós, ¡tjo! ¡Deje de atufarme con ese "Celtas Gran Reserva"! ¡Tjo, tjo, tjo! ¡¡¡Haré cualquier cosa!!!

Hemos bajado unos pedazo de vídeos de *DMC 2*, pero parece que las cámaras siguen igual de conflictivas. ¿Los programadores han solucionado este problema o seguiremos necesitando tener rayos X de Superman en los ojos para poder ver algo?
No sólo no se ha solucionado, sino que al extenderse los escenarios la cosa ha empeorado y muchas veces disparamos hacia no se sabe dónde, ya que los enemigos se dejan ver menos que Ana Botella en un miting del PSOE.

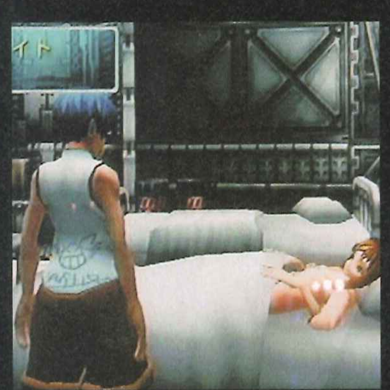
¿Volverán los antiguos *final bosses* del otro juego?
Bueno, podrás asistir a la aparición estelar de un viejo conocido que ha vuelto del mismísimo infierno haciendo gala de un tamaño y una mala leche sin igual... pero no, no nos referimos a Jesús Gil tras volver con el Atlético desde Segunda División, si no al inigualable arácnido Phantom.

¿Tenéis el número de teléfono de Cat Bucannon? Misterios sin resolver que esperemos que en todos los casos la respuesta sea SÍ (si es así, por favor, su número nos ayudaría mucho a solucionar nuestros problemas hormonales).
Sí, claro que tenemos el número de teléfono de nuestra *sexy* excorresponsal americana, pero evidentemente no lo vamos a compartir con vosotros. Sólo los redactores de *Planet* tenemos derecho a teclear su número y oir la dulce voz femenina que dice "Timofónica le informa que el número marcado no existe". ¡Te queremos Cat!

Pasemos a otro tema de mayor envergadura.
¿De mayor envergadura? ¿Acaso nos vas a preguntar sobre la carrera de Pau Gasol en la NBA? (Un poco más y nos dejamos nuestro selecto chiste ultramalo de este mes).

¿Publicaréis una guía del *Kingdom Hearts*?
Pues más bien no. Al parecer deberíamos pedir permiso a Walt Disney para hacer la guía, pero aún no hemos encontrado un microondas lo bastante grande para descongelar el cuerpo del Tío Walt que actualmente se encuentra en un frigorífico a la espera de ser 'reanimado'.

¿Cómo se pasa el nivel del "monstruo después de que Pinocho juega con Rikku al escondite"?
Tras encontrar a Pinocho (el único individuo con más serrín en la cabeza que George Bush) pasando por un laberinto de habitaciones (que se recorren en el siguiente orden: 2, 3, 2, 5, 6, 5 y 4) y pasar por un enfrentamiento con una 'jaula', te encontrarás con Gepetto en el barco. Obtén una habilidad para saltar más alto y tendrás acceso a través de una sección elevada de plataformas que te llevarán al enorme estómago de Holybe... estooo, del *monstruo*, queremos decir. Cárgate al enemigo final del nivel y a otra cosa, mariposa.







Después de la fusión con Enix y Square, ¿hay posibilidades de que salgan (además de los juegos nuevos) los que cuentan ya con algunos años en su haber de Enix?
Francamente, bastante complicado va a ser que veamos por aquí los juegos más recientes de Enix para PS2 como *Star Ocean 3* o *Dragon Quest VIII* como para esperar que también se distribuyan los más antiguos. Claro que con la fusión con Square igual se les pega la costumbre de sacar tajada de viejos éxitos y acaban sacando juegos de la época en que Marujita Díaz tenía dientes de leche y los dinosaurios dominaban la tierra...

Bueno, no os torturamos más y os dejamos continuar con vuestra 'dura vida'.
PD: Si fuera una carta de verdad, os enviaría una Ruffle sabor jamón, pero lo más que podemos daros es las cuentas escaneadas de los pata negra que nos estamos tomando ahora mismo. Jejejejeje... (risa burlona).
No sabemos si nuestra vida será dura, pero desde luego tu epidermis facial sí que es más dura que los callos de Mazinger Z.

EL GALLINERO

¿ENVIDIA COCHINA DE LA DREAMCAST?

JUAN CARLOS PEREZ TEJA (E-MAIL)

Creo que ustedes son subnormales profundos, les j**e muchísimo que el *King Of Fighters 2002* salga para Dreamcast. A lo mejor tienen miedo de que sea mucho mejor el de Dreamcast que el de Play 2. Esos comentarios son de personas incultas e incompetentes.

PETARDETES AL PRECIO DE SUPERPRODUCCIONES

SDOS (MADRID)

Creo que combatir la piratería requiere justificar el precio de los *disquitos*, porque a mí se me queda cara de tonto cuando veo que mis 60 euros valen menos que unos pocos del bucanero de turno. ¿Cómo es que superproducciones como *FF X* o *MGS 2* cuestan prácticamente lo mismo que ciertos *petardetes*?

FANTASYAS CON CHICOS GUAPOS

TELVA MARÍA PARDO ESTEBAN (ARROYO DE LA MIEL, MÁLAGA)

¡¡*Porfa please*!! Espero que regaléis un póster con los chicos más guapos de *Final Fantasy* y por la parte de atrás (para los lectores) chicas guapas de *Final Fantasy*, ¿eh?

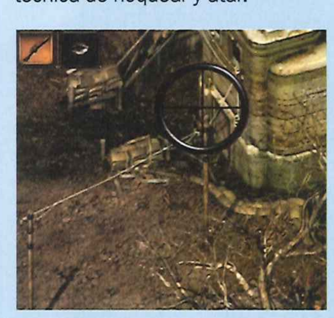


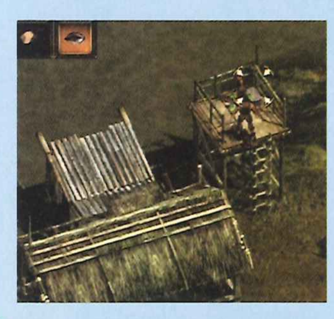
SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)



COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

¿Pensábais que Al Habla era la única sección con público fijo? Pues no, nuestro lector **Juan Apa** de Cádiz, vuelve a visitar los trucos de *PlanetStation* por segundo mes consecutivo. Y eso se debe a que nos hace una pregunta que algunos de vosotros ya habías formulado (Juan, considerate afortunado). La cuestión es sí es necesario jugar a *Commandos 2* en el modo Difícil o Muy Difícil para obtener una clasificación de Mariscal de Campo. Pues bien, la verdad es que no. El rango va determinado por el número de estrellas que consigues al terminar cada misión, y para obtener cinco (el máximo) lo que debes hacer es no ser descubierto ni una sola vez, evitar que te disparen y, sobre todo, no matar a nadie. Resumiendo, olvídate de las armas y utiliza la jeringuilla del espía, el gas somnífero y la vieja técnica de noquear y atar.







DR. MUTO

Estos códigos deben ser exactos: si te sobran lugares para introducir letras, déjalos en blanco.

Muto Invulnerable
Teclea NECROSCI como código en la sección de trucos del menú de opciones. Un mensaje te indicará que lo has hecho de forma correcta, pero cuidado: seguirás muriendo si te caes por un abismo.

Muto no recibe daño
Teclea CHEATERBOY como código en la sección de trucos del menú de opciones. Un mensaje te indicará que lo has hecho de forma correcta.

Todos los dispositivos
Teclea TINKERTOY como código en la sección de trucos del menú de opciones. Un mensaje te indicará que lo has hecho de forma correcta.

Todas las transformaciones secretas
Teclea LOGGLOGG como código en la sección de trucos del menú de opciones. Un mensaje te indicará que lo has hecho de forma correcta.

Todas las transformaciones
Teclea EUREKA como código en la sección de trucos del menú de opciones. Un mensaje te indicará que lo has hecho de forma correcta.

Trasladarte a cualquier lugar del juego
Teclea BEAMMEUP como código en la sección de trucos del menú de opciones. Un mensaje te indicará que lo has hecho de forma correcta.

Desbloquear las secuencias de video
Teclea HOTTICKET como código en la sección de trucos del menú de opciones. Un mensaje te indicará que lo has hecho de forma correcta.

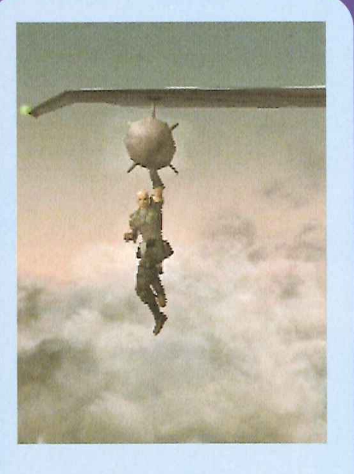
Desbloquear el Super Final
Teclea el código BUZZOFF como código en la sección de trucos del menú de opciones. Un mensaje te indicará que lo has hecho de forma correcta.











CONTRA: SHATTERED SOLDIER

Conseguir 30 vidas en el nivel de dificultad Normal
Presiona ↑, ↓, **L1**, **R1**, **L2**, **R2**, **L3**, **R3** en el segundo controlador de tu consola mientras estés en la pantalla de título del juego. Un sonido confirmará que lo has hecho de forma correcta.

Conseguir el nivel 5 para el modo Entrenamiento
Acaba el nivel 5 en dificultad Normal.

Desbloquear el nivel 6
Acaba el nivel 5 con un ranking de "A".

Conseguir el nivel 6 para el modo Entrenamiento
Acaba el nivel 6 en nivel de dificultad Normal.

Desbloquear el nivel 7
Acaba el nivel 6 con un ranking de "A".

Conseguir el nivel 7 para el modo Entrenamiento
Acaba el nivel 7 en el modo de dificultad Normal.

Jefe Final en el modo Entrenamiento
Derrota al jefe final en la dificultad Normal.

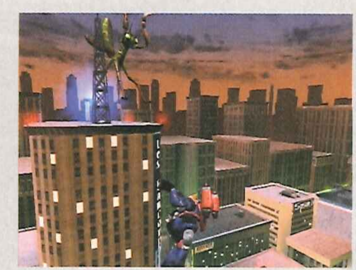
Desbloquear la galería
Acaba el juego con un ranking de "A" en la dificultad Normal.

Desbloquear la base de datos
Completa el juego con un ranking de "B" o "C" en la dificultad Normal.

Desbloquear escenas de vídeo
Completa el juego en dificultad Normal. Tu ranking determinará cuantas escenas de vídeo del juego desbloqueas.

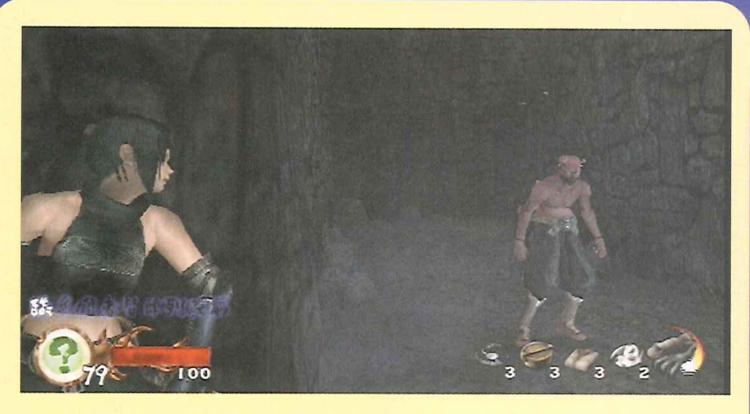






WAR OF THE MONSTERS

Jugar como Mecha-Sweet Tooth
Utiliza una memory card con un archivo guardado de *Twisted Metal: Black* en el que esté completo Sweet Tooth. Verás un mensaje durante la carga del juego diciendo que ha aparecido Sweet Tooth: ahora, basta que selecciones el cuarto traje de Agamo... ¿a que te suena de algo?
Desbloquear el minijuego de esquivar la pelota
Podrás comprarlo por 105.000 *battle tokens* (que como bien sabrás son los puntos que te dan al final de cada combate).
Desbloquear el minijuego Gran Tiro
Éste cuesta 65.000 *battle tokens.*
Desbloquear el minijuego Crush-O-Rama
Crush-O-Rama cuesta 85.000 *battle tokens.*
Jugar como Raptros
Lo podrás desbloquear por 200.000 *battle tokens.*
Jugar como Zorgulon
Zorgulon también cuesta 200.000 *battle tokens.*
Desbloquear el nivel Volcano
Desbloquear este nivel cuesta 45.000 *battle tokens.*
Desbloquear el nivel Mini Baytown
Mini Baytown te costará 65.000 *battle tokens.*
Desbloquear el nivel Capitol
Capitol cuesta 85.000 *battle tokens.*
Desbloquear el nivel UFO
El último nivel del juego cuesta 105.000 *battle tokens.*
Conseguir *battle tokens* fácilmente
Como habéis podido comprobar, lo más importante en este juego es conseguir muchos *battle tokens*, y como en la *Planet* estamos para serviros (bueno, para eso y para jugar a los mejores juegos antes que nadie), aquí tenéis cómo conseguir más puntos al final de cada combate.
Para empezar, crea un archivo guardado antes de luchar contra Cerebulon (el último enemigo del juego). Si le vences sin continuar recibirás 30.000 *battle tokens.* Guarda el juego tras vencerle, vuelve al menú principal y recarga para luchar otra vez con Cerebulon. Véncelo muchas veces y tu cuenta de puntos aumentará mucho.
Por otro lado, en el modo Endurance se pueden ganar muchos puntos si consigues vencer muchos monstruos seguidos.
Otro modo de conseguir más *battle tokens* es destruir muchos edificios, por cada uno de ellos, obtendrás 50 *battle tokens* extra.

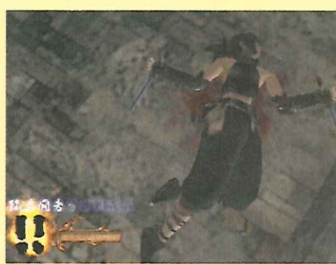


TENCHU: LA IRA DEL CIELO

Recuperar salud
Teclea este código mientras estás en el menú de pausa ↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■. Puedes usarlo en el modo Multijugador.
Desbloquear todos los ítems
Teclea este código en la pantalla de selección de ítems: mantén apretados **R1**+**L1** y luego aprieta ↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓, ■, ■, →, ■, ■.
Incrementar en 10 cada ítem
Teclea este código en la pantalla de selección de ítems: mantén apretados **R2**+**L2** y luego aprieta ■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →.
Desbloquear todos los personajes
Esta vez teclea **L1**, **R2**, **L2**, **R1**, →, ←, **L3**, **R3**. Puedes desbloquear a Tesshu y otros personajes para el modo Multijugador.
Desbloquear todas las misiones
Esta vez el código debe ser introducido en la pantalla de selección de misiones: **L1**, **R1**, **L2**, **R2**, →, ■, **L3**, **R3**.
Desbloquear todas las posiciones
Para poder seleccionar todas las posiciones de tu enemigos introduce R3, **L3**, **R2**, **L2**, **R1**, **L1** en la pantalla de selección de misiones.
Desbloquear al verdadero Rikimaru
Puedes alternar entre el Rikimaru sombra y el Rikimaru real manteniendo apretados **R1**+**L1** y tecleando ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑ en la pantalla de título.
Desbloquear el escenario de demo
En la pantalla de título (cuando pone "Press Start", no después) teclea ↑, ↓, →, ←, ✖, ✖, ✖.
Desbloquear el nivel de bonus
Teclea **L1**, ↑, **R1**, ↓, **L2**, →, **R2**, ← en la pantalla de título. No te lo pierdas, es un nivel realmente sorprendente.









Rol, vaqueros y banjos

Wild Arms

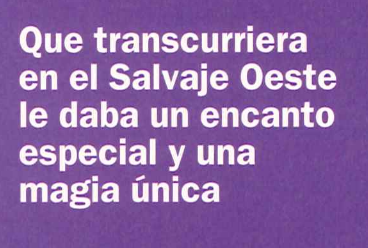
Fue uno de los primeros RPG's aparecidos para la gris de Sony, y aún hoy en día sigue teniendo reservado un lugar privilegiado en el Olimpo de lo mejor del género



Sí amigos, en el Salvaje Oeste ya andaba Antoni Tàpies colando sus 'personales' esculturas...

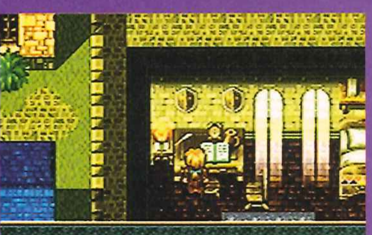
Desarrollador **MediaVision**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Año de origen **1996**

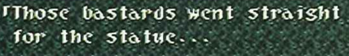
Teniendo en cuenta que *Wild Arms* fue el cuarto RPG que apareció en Japón para PSX, no deja de ser perfectamente lógico que aún conserve el mismo *look* achaparrado y bidimensional que impusieron Square y Enix en la etapa de las consolas de 16 bits... y es que aún faltaban unos meses para que apareciera *Final Fantasy VII* y revolucionara el género con su impresionante nivel técnico. Aun así, si bien en sus escenas normales el aspecto gráfico del juego de rol de MediaVision fuera digno de Super Nintendo (sólo que con más resolución, por supuesto), en las batallas sus programadores ya introdujeron entornos totalmente poligonales, hoy en día más que superados pero en su día un toque muy muy atractivo.

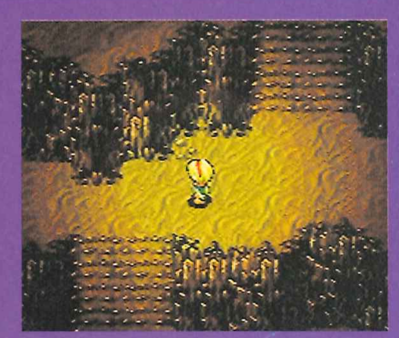


Pero es que, además, *Wild Arms* contaba con una jugabilidad distinta: los atributos de los personajes no aumentaban a través de los clásicos puntos de experiencia, sino que había que explorar sin descanso todas y cada una de las enormes mazmorras del juego para encontrar aumentos de nivel... incluso algunos de los numerosos e inteligentes puzzles con los que nos encontrábamos podían aportarnos nuevos poderes que usar contra nuestros enemigos.

Aunque sin lugar a dudas, como ocurre con su tercera parte para PS2 recién aparecida en España, lo mejor de este título era su ambientación. A pesar de que su historia estaba llena de tópicos y lugares comunes, el hecho de que *Wild Arms* transcurriera en el Salvaje Oeste le daba un encanto especial y una magia única, apoyada además en una magnífica banda sonora que mezclaba esa música mítica que Ennio Morricone se sacó de la manga para los *spaghetti westerns* de Sergio Leone con la habitual sonoridad medieval de los RPG's japoneses.













¿MediaVision o MediaSquare?

Por mucho que ahora nos metamos con el libro de cheques de Bill Gates, no hay que olvidar que Sony también se abrió camino en esto de los videojuegos con la táctica del "Dime lo que quieras y se te concederá". Y es que así es como la compañía formó MediaVision, entrando como un ciclón en las oficinas de Square y llevándose a los creadores del juego de rol *Treasure Hunter G* para Super Nintendo: el productor Takashi Fukushima, el diseñador Akifumi Kaneko y la compositora Michiko Naruke. El resto es historia...







¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!** Y, **DE REGALO ¡UNA MOCHILA PARA LLEVAR TU PLAYSTATION!** INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con una mochila de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 39.00 Euros / Europa 62.00 Euros / Otros países 175.00 Euros.

Nombre y apellidos
Dirección Código postal
Población Provincia
E-mail Teléfono Edad

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.
☐ Tarjeta VISA
Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Nombre del titular
Fecha de caducidad

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nombre del titular
Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

¿LAS SAGAS SIEMPRE DEBERÍAN ESTAR REALIZADAS POR LOS MISMOS EQUIPOS?

ANTE LA PRÓXIMA APARICIÓN DEL (UN TANTO) DECEPCIONANTE *DEVIL MAY CRY 2*, HOLYBEAR Y T-VIRUS SE PREGUNTAN SI LAS SAGAS DEBERÍAN ESTAR REALIZADAS SIEMPRE POR EL MISMO EQUIPO DE PROGRAMACIÓN.

HUÉRFANOS DE PADRE



Como en cualquier otro sector, en el mundo de los videojuegos hay una serie de Genios con mayúscula que, como Reyes Midas posmodernos que son, convierten en oro todo aquello que programan. Apellidos conocidos por todos como Kojima, Miyamoto o Perry son sinónimos de dinero bien invertido tanto por los productores como por el usuario final (y es que es triste, pero cada vez cuesta más encontrar un título en el que ventilarse diez mil cucas sin sufrir continuos ataques de culpa). Por ello nos parece preocupante encontrarnos con casos como el de *Devil May Cry 2*, un juego en el que se ha visto claramente que, sin el genio de Shinji Mikami detrás, se ha quedado en una sombra de lo que prometía. Es cierto que un grupo mínimamente competente puede desarrollar un título con cara y ojos, pero las joyas del videojuego, los títulos 'vendeconsolas' y 'revientabolsillos', sólo los puede parir un artista de los bits que, por respeto al público, debería continuar con su obra. Si no, estamos expuestos al oportunismo fácil de las compañías que se han aprovechado de nombres y licencias desde que apareció el primer píxel. Recordemos casos como el de *Super Mario 2* (o cómo 'pegar' un nombre famoso a un curioso juego como *Doki Doki Panic*); *Metal Gear: Snake's Revenge* (Kojima: coge la pasta y corre); *Crash Bash* (no es Naughty todo lo que reluce); y, por supuesto, el caso que nos ocupa, *Devil May Cry 2*. Si no exigimos que los 'padres' de la criatura estén detrás de (como mínimo) los títulos clave, esto convierte al mercado en terreno abonado para que nos sigan endosando gato por liebre, y *Army Men* por *Final Fantasy*.

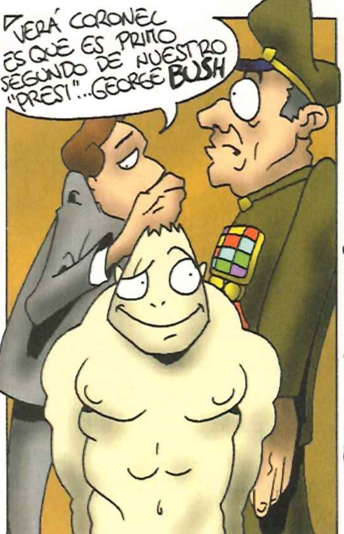
VAMPIRIZANDO A LOS GENIOS



Igual que en todo arte que se precie de crear mitos, en el mundo de las consolas hay una especie de tendencia a reverenciar de forma excesiva a las obras magnas de los genios reconocidos, suplicando secuela tras secuela únicamente para saciar nuestras ansias *freakies* de reencontrarnos con nuestros ídolos digitales, impidiendo a esas almas creativas e inquietas buscar ideas y/o temas diferentes, que les motiven más y mejor. Por ejemplo, Miyamoto está atado de por vida a sus *Marios* y sus *Zeldas*, Kojima no puede quitarse de encima los *Metal Gear* y a Mikami aún le pesa la sombra de *Resident Evil*. Y es que en esto de los videojuegos hay que abrir las ventanas para que entre aire fresco, que nuevas ideas se abran paso y no ocurran cosas como *MGS 2: Estoy Harto De Snake Así Que Me Voy A Inventar Un Protagonista Sin Carisma*. ¿Acaso tengo que recordar que *RE 2* y *RE: Code Veronica* son muy superiores al primer *RE* y están realizados por equipos distintos? ¿O que el impresionante *Chrono Cross* está programado por un grupo de desarrolladores completamente distinto al de su gran precuela, *Chrono Trigger*? ¿O, probablemente el ejemplo más ilustrativo, que una saga como *FF* está basada en cambiar a cada capítulo de equipo de desarrollo para que aporten ideas nuevas a la serie? Ahora que Mikami ha dejado un poco de lado *RE* está pariendo creación original tras creación original (*P.N. 03*, *Viewtiful Joe*) y, si le damos un poco de margen a Kojima, seguro que nos sorprende con un juegazo en el que no salga Solid Snake. Tiempo al tiempo.

FUERA DE JUEGO









CONCURSO LOS DIEZ MEJORES
Esteban Martín SAN PEDRO DE ALCANTARA (MÁLAGA)

CONCURSO 50 NÚMEROS DE PLANETSTATION
Ganadora de una consola PS2 y cinco juegos: Nuria Muñiz VENTA DE BAÑOS (PALENCIA)
Ganadores de un lote de camiseta y mochila: Francisco Argulo BILBAO, Alberto Martínez MOLINA DE SEGUR, Abdelmajid Akrouni BARCELONA, Sergio Sanchez ALBACETE.

CONCURSO SLY RACCOON (PLANET 50)
Fernando Toro MÁLAGA, Alfonso Santano ALSASUA, Bruno Rosales VILADECANS, Javier Torres MIJAS COSTA, Ismael Carmona S'AGARÓ, Daniel Morales SABADELL, Jose Marín MAZARRÓN, Juan Carlos Alves LEON, Roberto Jaime Holland ALFAZ DEL PI (ALICANTE), Adrián Murillo MERIDA, Antonio Murillo BARCELONA, Marc Coll CIUTADELLA DE MENORCA, Rafael Díaz BARCELONA, José Ramón Barrial BENISSANET (TARRAGONA), Ricardo Gómez SAN PEDRO DE PINATAR, Manuel Bravo ESPLUGUES DE LLOBREGAT, Jose Manuel Torices GRANADA, Daniel Gracia ZARAGOZA, Guillermo Tortajada CABEZA DE TORREZ, Aitor Hormaetxe GETXO.

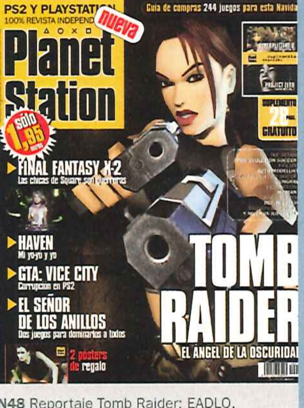
¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N47 Especial Tokyo Game Show 2002. Previews: GTA: Vice City, Haven: Call of the King, Red Faction 2, WRC II Extreme. Análisis: Kingdom Hearts, Onimusha 2, Colin McRae 3, Project Zero, Ratchet and Clank.Guías: Commandos 2 (2ª parte), Project Zero (1ª parte)



N48 Reportaje Tomb Raider: EADLO, Reportaje El Señor de los Anillos, Previews: The Getaway, Auto Modellista, 007 Nightfire, Dynasty Tactics, Virtua Tennis 2. Análisis: GTA Vice City, PES 2, FIFA 2003, Tony Hawk's 4, Gungrave, Hitman 2. Guías: Project Zero (2ª parte), TimeSplitters 2.



N46 Especial Tekken 4, Previews: Colin McRae 3, Tony Hawk's Pro Skater 4, Kingdom Hearts, Ratchet and Clank, Burnout 2, Lethal Skies, Hitman 2, Blade II Análisis: Stuntman, Commandos 2, Pro Race Driver, Ferrari F355 Challenge, Ninja Assault,Guías: Commandos 2 (1ª parte).



N49 Reportaje Todo el Rol del 2003, Reportaje Videojuegos de Superhéroes, Previews: Primal, Sly Raccoon, Ape Escape 2, Space Channel 5 part 2, Jinx. Análisis: The Getaway, Virtua Tennis 2, Harry Potter y la Cámara Secreta, Las Dos Torres. Guías: Harry Potter, Las Dos Torres.



N44 Especial E3 2002, Previews: Kingdom Hearts, TimeSplitters 2, Medal of Honor: Frontline, V-Rally 3 Análisis: Spider-Man, ISS 2, Mundial FIFA 2002, Shadow Hearts, Manager de Liga 2002, Agressive Inline, Britney's Dance Beat, Rally Championship Guía: Final Fantasy X (Segunda parte)

N45 Especial Videojuegos en España. Previews: Commandos 2, Winning Eleven 6. Análisis: Medal of Honor:Frontline, V-Rally 3, GT Concept 2002: Tokyo-Geneva, Prisoner of War, No One Lives Forever, Tiger Woods PGA Tour 2002, Gitaroo Man; Guías: Medal of Honor: Frontline, Spider-Man.



N50 Reportaje MK: Deadly Alliance, Reportaje MGS 2: Substance, Previews: Tenchu: Wrath of Heaven, Mark of Kri, Los Sims, Price FC. Análisis: Primal, Sly Raccoon, Tiger Woods PGA Tour 2003, NBA Live 2003, Star Wars: Bounty Hunter, Battle Engine Aquila. Guías: La Comunidad del Anillo, The Getaway.

MONOGRÁFICOS ESPECIALES

GRAN TURISMO 2



COMMANDOS 2, MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



METAL GEAR SOLID 2



TOMB RAIDER IV

TOMB RAIDER CHRONICLES



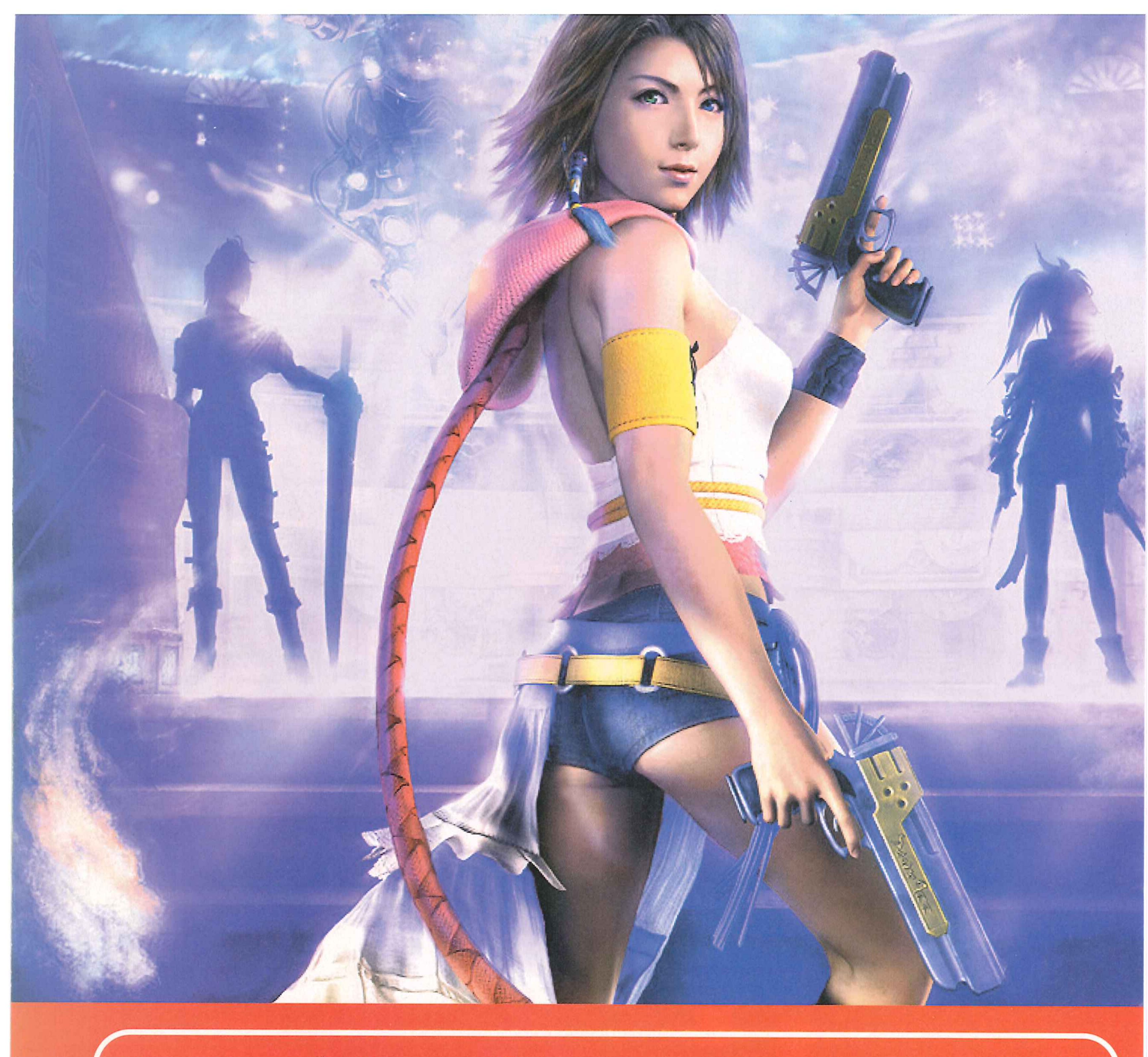
FINAL FANTASY X, DEVIL MAY CRY, RE CODE VERONICA X



NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII, FINAL FANTASY VIII Y RESIDENT EVIL 2* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 2,98 euros (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



N51 Reportaje Devil May Cry 2, Reportaje Shinobi, Reportaje Juegos para móviles, Previews: Splinter Cell, Vexx, Moto GP 3, Silent Hill 3, Contra: Shattered Soldier, War of the Monsters. Análisis: Mortal Kombat: Deadly Alliance, The Mark of Kri, NBA 2K3, Star Wars: Las Guerras Clon, Ape Escape 2.



En el próximo número

El mes pasado ya tuvimos ocasión de ofreceros nuestras primeras impresiones sobre el retorno por la puerta grande de *Shinobi*. Sin embargo, estamos dispuestos a ponernos el pasamontañas y a coger las estrellas ninjas de goma para meternos de lleno en el personaje y poder ofreceros una completa review el mes que viene.

Cuando estéis leyendo estas líneas, *Final Fantasy X-2* ya se habrá puesto a la venta en Japón. Este histórico juego (es la primera vez que Square continúa la historia de uno de los títulos de su saga estrella) promete pulverizar todos los records de ventas acercando un poco la saga al género de la aventura. Os explicaremos todo lo que nos deparará el retorno de Yuna en nuestro próximo número.

La sorprendente aparición de *Rygar* ha supuesto todo un acontecimiento que hemos querido celebrar con la portada de este número, pero todavía nos quedan muchos secretos por desvelar en el análisis de la versión final del juego que está llamado a ser el auténtico sucesor de *Devil May Cry*.

Como magnífico preámbulo a la tercera parte de la saga, Snake va a volver a PlayStation 2 con esa nueva versión de su estreno en PS2 llamada *Metal Gear Solid 2: Substance*. Os daremos buena cuenta de todos los extras incluidos en el juego en el número 53 de *PlanetStation*.

A LA VENTA A MEDIADOS DE ABRIL

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

LOGOS Y TONOS

¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!! Envía LT21 seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al 7494. Ej: LT21 62067 MOTOROLA. O TAMBIÉN PUEDES LLAMAR AL TELÉFONO >>> 906 03 26 15

LT9 01029 siemens

TELEVISION

COD	TITULO
62067	CHIHUAHUA
62073	SHIN CHAN
62023	SIMPSONS
62007	EL EQUIPO A
62065	MTV
62027	FRAGGLE ROCK
62039	RASCA Y PICA
62000	BENNY HILL
62043	SOUTHPARK
62029	VERANO AZUL

ROCK

COD	TITULO
60278	DESENCHANTEE
60269	ALL THE THINGS SHE SAID
60042	SULTANS OF SWING
60231	BY THE WAY
60012	SWEET CHILD OF MINE
60118	IN THE END
60024	THE FINAL COUNTDOWN
60015	ENTER SANDMAN
60013	NUMBER OF THE BEAST
60017	OTHERSIDE

NACIONALES

COD	TITULO
54210	FIESTA PAGANA
54259	LLORARE LAS PENAS
54257	CUANDO TU VAS
54217	ASEREJE
54231	A DIOS LE PIDO
54290	DOS HOMBRES Y UN DESTINO
54233	PERDONO
54268	BAILA CASANOVA
54222	AVE MARIA
54247	SIN MIEDO A NADA

DISCO

CCOD	TITULO
53240	LETHAL INDUSTRY
53221	INFECTED
53237	UNIVERSE
53009	FREESTYLER
53199	ON THE MOVE
53238	SPACE MELODIE
53205	SAMBA ADAGIO
53014	ECUADOR
53060	CAFE DEL MAR
53220	MOI...LOLITA

CINE

COD	TITULO
51027	MISSION IMPOSSIBLE
51005	EL EXORCISTA
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO
51021	LA PANTERA ROSA
51000	STAR WARS DARTH VADER
51036	TITANIC
51075	GLADIATOR
51016	JAMES BOND
51111	PULP FICTION
51008	EL PADRINO

HIMNOS

COD	TITULO
55058	CARA AL SOL
55024	HIMNO DE LA LEGION
55011	HIMNO DE ESPANA
55022	ELS SEGADORS
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA
55025	PARTIDO POPULAR
55009	USA
55023	HIMNO DE GALICIA
55002	HIMNO DE FRANCIA
55000	HIMNO DE ALEMANIA

INFANTILES

COD	TITULO
56000	LA ABEJA MAYA
56001	EL SHOW DE BARRIO SESAMO
56008	BAJO DEL MAR
56002	HAKUNA MATATA
55023	HIMNO DE GALICIA
56005	LOS PITUFOS
56027	LA GALLINA TURULETA
56004	MAHNA MAHNA
56010	SPOONFUL OF SUGAR
56024	UN ELEFANTE SE BALANCEABA

CLASICA

COD	TITULO
52056	AVE MARIA
52015	4 ESTACIONES
52025	PARA ELISA
52029	CARMINA BURANO
52023	CABALGATA DE LAS VALQUIRIAS
52032	DANUBIO AZUL
52012	TOCATA Y FUGA
52000	BACH
52001	BACH1
52013	TOCATA

MANGA

COD	TITULO
71015	ZANKOKU NA TENSHI NO THESIS
71000	THEME
71022	TOKIMEKI NO DOUKASEN
71038	EGAO NI AITAI
71031	SAKURA SAKU
71011	HEAD CHA LA
71039	JAJAUMA NI SASENAIDE
71042	13 NO JUNJOU NA KANJOU
71045	MOONLIGHT DENSETSU
71028	TENSHI NO YUBIRIKI

POP

COD	TITULO
59468	WITHOUT ME
59604	LOSE YOURSELF
59608	8 MILE
59045	TUBULAR BELLS
59592	SKATER BOY
59599	JENNY FROM THE BLOCK
59580	DILEMA
59143	EVERY BREATH YOU TAKE
59605	FEEL
59027	WALK OF LIFE

TECNO

COD	TITULO
61012	BREATHE
61048	HEY BOY HEY GIRL
61005	OXYGEN
61046	BABYS GOT A TEMPER
61049	MINDFIELDS
61025	TOUR DE FRANCE
61018	ENJOY THE SILENCE
61010	BLUE MONDAY
61009	JUST CANT GET ENOUGH
61014	TAINTED LOVE

MISCELANEA

COD	TITULO
57005	TARZAN
57006	SILBIDO
57007	ALARMA
57001	CIRCO
57004	PAJARO
57009	PAJARO 2
57002	EUROVISION
57003	20TH CENTURY FOX
57000	NBA
57010	PAJARO 3

CANCIONES DEL MUNDO

COD	TITULO
50009	LA INTERNACIONAL
50008	KALINKA (RUSA)
50004	CUCARACHA
50002	CAN CAN
50018	IN THE MOOD
50005	EL CONDOR PASA
50026	TICO TICO
50014	SIRTAKI
50020	GUANTANAMERA
50023	BRAZIL

EXITOS DE SIEMPRE

COD	TITULO
66018	NEW YORK NEW YORK
66021	LA BAMBA
66059	KILLING ME SOFTLY
66024	PALOMITAS DE MAIZ
66000	LA VIE EN ROSE
66040	PRETTY WOMAN
66080	LA CHICA DE IPANEMA
66029	SURFIN USA
66120	MY WAY
66042	SOUND OF SILENCE

VIDEOJUEGOS

COD	TITULO
64045	LEMMINGS
64056	EYES ON ME (THEME)
64016	MONKEY ISLAND
64059	TO ZANARKAND
64007	DOOM
64058	PRELUDE
64012	GOONIES
64047	METAL GEAR SOLID
64017	MORTAL KOMBAT
64020	PACMAN

videojuegos

49269 49384 49351 49282 49383 49441 49401 49257 49278 49262

informática

12034 12025 12090 12005 12011 12021 12046 12043 12059 12089

manga

16222 16143 16108 16100 16142 16157 16104 16162 16167 16187

comics

16222 06047 06070 06131 06351 06050 06060 16223 50111 50101

animales

03110 03084 03004 03383 03091 03021 03112 03040 03422 03002

transportes

28173 28174 28069 28021 28166 28011 28022 28028 28043 28105

música

18026 18259 18258 18465 18260 18437 18288 18270 18341 18315

adultos

01163 01003 01140 01246 01001 01176 01025 01022 01173 01037

ojos

21083 21073 21012 21010 21188 21009 21036 21032 21031 21019

deportes

05013 05015 05203 05020 05136 05221 05026 05001 05001 05151

televisión

26007 26005 26026 26000 26030 26006 26003 26027 26021 26025

fondos

09013 09016 09012 09121 09150 09100 09087 09195 09302 09109

!!! SON GUAPAS !!!
!!! SON SEXYS !!!
¿ QUIERES CONOCERLAS?
¡¡¡CONÉCTATE AHORA!!!
¡NO TE ARREPENTIRÁS!

envía CHAT14 al 7494

MOVILSTATION

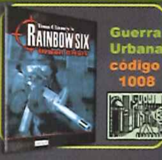
pon los juegos que quieras en tu móvil

NUEVO EN ESPAÑA

Skate & Slam código 1012



La invasión de la Tierra código 10103



Guerra Urbana código 1008



Legiones solares código 1016

¡¡¡Sólo tienes que llamar al -> y después marcar el código del juego que quieras para tenerlo en tu móvil!!! 906 15 00 13

Para informarte mejor de cómo descargar tus juegos u otra duda estamos en juegosjava@hotmail.com

+QUEBROMAS

¿TE LA HAN JUGADO Y QUIERES DEVOLVERLA?
¿QUIERES GASTAR A UN AMIGO (O ENEMIGO) UNA BROMA?

¡¡ENTRA Y ESCUCHA NUESTRAS DIVERTIDAS Y SORPRENDENTES BROMAS!!

906 51 02 53

CITA2

¡¡¡LIGA CON GENTE DE TU CIUDAD!!!



¿HARTO DE QUE SE FIJEN SÓLO EN EL FÍSICO? ¡¡¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!!!

envía AMOR14 al 7494

WILD ARMS 3

primera parte pag. 2

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station

suplemento especial

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

guía completa pag. 20



WILD ARMS 3
(Primera parte)

Para sobrevivir en el desolado mundo de Fligaia hay que tener un buen par... de armas salvajes. Y como en salvajismo no nos gana nadie ¿quién mejor que nosotros para hacerte de guía?

1 JUGADOR
TARJETA 35 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **59,95 EUROS**

PRÓLOGO 1: GIRL IN FIRST CLASS

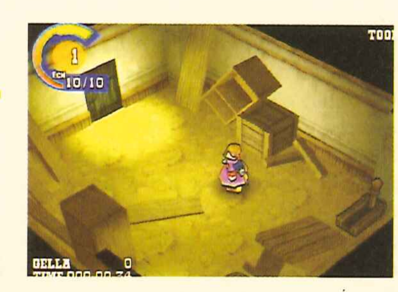
Personaje: Virginia Maxwell
Armas: Rapier Ez Bartorian 93R
Herramienta: Ninguna
Medium: Ninguno

GOB'S HIDEOUT
Enemigos: Gob
Jefe: Hobgob Boss
Objetos importantes: 1 Tindercrest, 1 Duplicator y 1 Right Half
Objetos secundarios: 3 Heal Berry, 1 Revival Fruit, 1 Mini Carrot, 1 Gimel Coin y 400 Gella
Mueve la palanca para abrir la puerta y enfrentarte a un par de Gobs. Tras derrotarlos sube las escaleras y pasa por la puerta de la derecha. Si quieres puedes examinar las estanterías en busca de información.
Coge las cajas de madera y lánzalas (pulsando X) para conseguir un **Revive Fruit** y poder llegar al cofre del rincón. Éste contiene la herramienta **Tindercrest** que debes utilizar en la antorcha apagada del pasillo de afuera para que se abra la puerta.



Ve por allí e ignora de momento el cofre inalcanzable por culpa de una viga caída. Sube las escaleras y pasa por la puerta abierta. Cruza la habitación evitando caer en los agujeros y pulsando ● para andar de puntillas.
En el siguiente pasillo no puedes abrir la puerta de la derecha pero sí pasar por la de la izquierda. Utiliza el Tindercrest en la antorcha de la derecha de forma que se abra la puerta de la izquierda que da

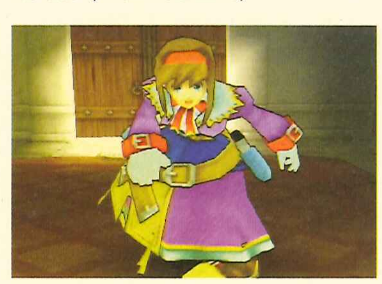




acceso a una habitación que contiene un cofre con un **Heal Berry**.
Recoge las **gemas blancas** para rellenar el medidor de evasión de encuentros y antes de pasar por la puerta abierta de la pared de enfrente, enciende la antorcha de la derecha para acceder a la habitación de la izquierda donde hay otro cofre con otra **Heal Berry** en su interior.
Baja las escaleras recogiendo las **gemas naranjas** que reponen vitalidad y empuja la palanca para abrir la puerta que hay a



mitad de las escaleras. Pasa por allí para abrir el cofre al que no pudiste acceder anteriormente para obtener un **Mini Carrot**. Regresa al pasillo anterior y ve por la puerta abierta junto a la palanca. Gira la rueda de la tubería para abrir la puerta adyacente y entrar en la habitación donde los Gobs almacenan lo robado en el pueblo. El contenido de los cofres es el siguiente: **Heal Berry**, **400 Gella**, **Gimel Coin** y **Duplicator**. Además junto a este último objeto se encuentra **Right Half**, un trozo de una foto del padre de Virginia. Vuelve a la sala anterior y usa el Duplicator en la puerta cerrada mágicamente. Cruza la siguiente habitación para enfrentarte al líder de los Gob. (VER RECUADRO)





Hobgob Boss

Movimientos
Battle Axe: ataque físico contra un objetivo
Tackle: ataque físico contra un objetivo
Recompensa
24 puntos de experiencia
30 Gella
1 Potion Berry
Estrategia
Tanto este combate como el enfrentamiento con los jefes del resto de prólogos tiene truco. Durante la primera parte tienes que resistir las acometidas del monstruo pero disparándole a tu vez para rellenar el medidor de puntos de fuerza (FP). Sin embargo no te olvides de tomar un Heal Berry si tus puntos de salud (HP) están a un nivel muy bajo.
En determinado momento de la lucha se te informará que sería conveniente que utilizases la habilidad de fuerza Gatling. Según la cantidad de FP que hayas reunido y las balas que queden en tus pistolas, dicha habilidad te permitirá realizar un combo de disparos y golpes que acabará de una vez por todas con tu enemigo.

PRÓLOGO 2: A SUSPICIOUS INTRUDER

Personaje: Gallows Carradines
Armas: Coyote M17F Mod
Herramienta: Ninguna
Medium: Aqua Wisp

BASKAR COLONY
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: 5 Heal Berry, 1 Revive Fruit y 1 Gimel Coin
Cuando controles a Gallows entra en su casa y examina el barril del dormitorio para conseguir un **Revive Fruit**. Regresa afuera y charla con Torin, el tipo del sombrero grande, si quieres guardar la partida. También puedes hablar con Ellen, la mujer más gruesa, para intentar conseguir **3 Heal Berry** y una **Gimel Coin** y el resto de gente te proporcionará información.
En la casa de la izquierda, dentro de



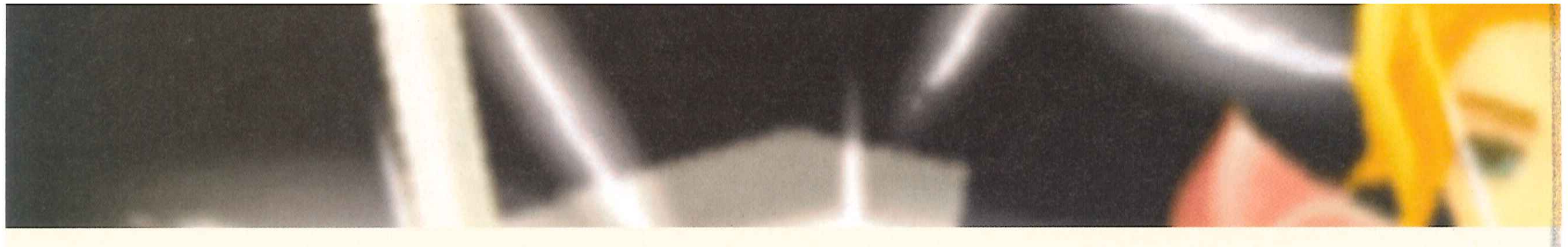
un barril del piso de arriba, hay un **Heal Berry** y en el almacén del extremo derecho encontrarás otro **Heal Berry**. Entra en el templo para hablar con la anciana Halle y sal del pueblo.

MUNDO
Enemigos: Balloon
Acércate a la zona desértica de la derecha, pero sin entrar en ella y rodea el montículo de la izquierda. Avanza un trecho y pulsa ■ para descubrir el santuario al que debes entrar.



FALLEN SANCTUARY
Enemigos: Pillbug
Jefe: Kesaran Pasaran
Objetos importantes: 1 Freezer Doll y 1 Ark Scepter
Objetos secundarios: 1 Heal Berry y 1 Gimel Coin
Avanza hasta la palanca y empújala. Ve hasta el otro lado del vestíbulo y pasa por la puerta. Empuja el bloque de piedra hasta colocarlo sobre el interruptor del suelo y cruza la puerta que se abre. Pasa por la puerta de la derecha para entrar en una habitación con tres cofres que contienen un **Heal Berry**, la herramienta **Freezer Doll** y un **Gimel Coin**.





Regresa al pasillo y avanza por él hasta el final donde hay una llama azul que debes apagar con la herramienta. Pasa por la puerta que se ha abierto y apaga las cuatro llamas para descubrir otra abertura. Continúa, recogiendo las **gemas blancas** por el camino y al llegar a una puerta cerrada empuja el bloque de piedra hasta colocarlo sobre el interruptor del suelo y luego colócate sobre el otro.

Cruza dicha puerta y en el siguiente pasillo hazte con las **gemas naranjas**. Ignora la puerta que se abre pisando el interruptor del suelo y sigue por la otra hasta llegar a una sala con ocho llamas azules que tienes que apagar con el Feezer Doll. Tras la puerta que se abre se encuentra el objeto sagrado que andas buscando pero antes de hacerte con él deberás vértelas con unos escurridizos bichos. (VER RECUADRO)



Kesaran Pasaran

Movimientos

Issuing Warning: se mantiene alerta sin hacer nada
Mission Accomplished: ataque físico contra un objetivo
Throws a cordon: surgen dos Kesaran Pasaran más

Estrategia

Otro combate con truco. Por mucho que les ataques resulta casi imposible vencer a estos tipos ya que si quedan dos con vida se reproducirán hasta volver a ser cuatro. Sin embargo hay una manera de derrotarlos así que presta atención y sigue nuestros consejos.
Dispárales cada vez que tengas ocasión para conseguir rápidamente FP. Cuando hayas conseguido como mínimo 25 podrás utilizar una habilidad de fuerza denominada Extension que te permite lanzar un hechizo mágico contra varios objetivos. Como los Kesaran Pasaran son vulnerables al elemento agua usa Extension + Pressure y los ahogarás inmediatamente.

Recompensa

48 puntos de experiencia
52 Gella



Cuando consigas el **Ark Scepter** regresa por donde viniste hasta quedar atrapado en una trampa. Al poco aparece Shane y tras la charla tienes que utilizar el objeto recién conseguido. Luego vuelve a hablar con el hermano de Gallows para poder escapar del templo.

PRÓLOGO 3: BOY WHO BROKE IN

Personaje: Jet Enduro
Armas: Airget-lambh B/V2
Herramienta: Boomerang
Medium: Ninguno

DOOMED TO OBSCURITY

Enemigos: Ascomid
Jefe: Tatzelwurm
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: 2 Heal Berry, 2 Revive Fruit, 1 Mini Carrot, 1 Gimel Coin y 600 Gella

Como la puerta está cerrada tienes que subir hasta la parte de arriba de la construcción mediante los tramos de escaleras. Utiliza su herramienta Boomerang para destruir los tablones que bloquean la entrada y pasa por allí. Al acercarte al cofre, el suelo se





hundirá e irás a parar a un piso inferior. Sube el tramo de escaleras, cae al otro lado, sube el tramo de escaleras de la derecha y déjate caer otra vez para llegar al cofre que contiene un **Heal Berry**. Asciende por un par de tramos de escaleras, baja por otro y vuelve a subir para llegar a un cofre con **600 Gella** en su interior. Lanza el Boomerang contra el cristal cercano para que cambie de color y aparezca una puerta en un rincón. Pasa por ella y corre por los dos siguientes pasillos para evitar las lanzas envenenadas



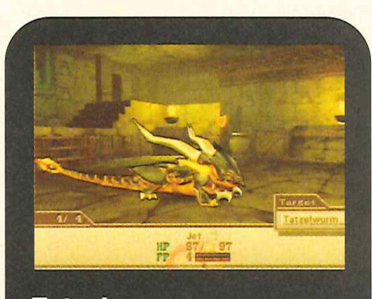
que surgen del suelo.

Cuando encuentres al grupo de arqueólogos dialoga con ellos si quieres y luego pasa por la puerta situada frente a la que utilizaste para entrar en la sala. Corre por el pasillo en el que hay otra trampa y en la siguiente habitación agárrate a la red del techo para avanzar colgado hasta el cofre que contiene un **Mini Carrot**. Déjate caer a la parte de abajo y esquiva las trampas de pinchos para llegar hasta las escaleras de mano. Súbelas, vuelve a colgarte de la red y esta vez avanza sólo hasta la mitad. Cae sobre el muro y engánchate en la red del otro lado para alcanzar la puerta del rincón.

Recoge las **gemas naranjas** del siguiente pasillo y en la próxima sala asciende por las redes para poder obtener el **Heal Berry** del interior del cofre. Cae cerca de la puerta y pasa por ella para ir a parar a un pasillo en el que hay varias **gemas blancas** y un par de trampas. Accede a la siguiente



sala y corre por el centro para evitar las lanzas que aparecen de los laterales. Abre los cofres para hacerte con un **Gimel Coin** y **2 Revive Fruit** y luego baja las escaleras para luchar contra un monstruo. (VER RECUADRO)



Tatzelwurm

Ataques

Heave: ataque físico contra un objetivo
Baking Breath: ataque elemental de fuego contra un objetivo
Recovery: recupera varios puntos de salud

Estrategia

No te asustes de esta enorme lagartija porque no es tan fiera como la pintan. Limítate a cargar tu medidor de FP a base de disparos y recupera salud con alguna Heal Berry cuando sea necesario. Al sufrir cierta cantidad de daño tu enemigo recurrirá a sus propiedades regenerativas pero por suerte tú cuentas con la habilidad de fuerza Accelerator: utilízala cuando reúnas los 25 FP necesarios junto a un disparo normal para acabar con el monstruo.

Recompensa

48 puntos de experiencia
52 Gella
1 Dragon Fossil

Tras derrotar al monstruo sube por las escaleras para activar un vídeo. Pasa por la puerta secreta que ha abierto Pike, asciende por las redes y sube por la escalera de mano para llegar a otra habitación. Utiliza las redes para ir subiendo y el Boomerang para activar los dos cristales. Asciende por una última escalera de mano y después de



la interesante charla con Pike sal por la puerta doble.

PRÓLOGO 4: A DRIFTER GUARDSMAN

Personaje: Clive Winslet
Armas: Gungnir HAG35
Herramienta: Bomb
Medium: Ninguno

DEN OF MIASMA
Enemigos: Barghest
Jefe: Goldrake
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: 5 Heal Berry, 2 Revive Fruit, 1 Gimel Coin y 300 Gella
Charla tres veces con Borgnine para que te entregue **3 Heal Berry** y luego avanza durante las dos siguientes secciones de la cueva. Abre el cofre de la derecha que contiene un **Heal Berry** busca en el otra lado de la cueva una pared agrietada: ponte frente a ella y pulsa ■ para colocar una bomba que abra un agujero. Pasa por allí, ignora las rocas de la derecha y dirígete luego



hacia la izquierda para pasar a otra parte de la cueva donde hay un cofre con **2 Revive Fruit**. Ten cuidado y evita o haz explotar las babosas rosas para abrirlo.
Regresa hasta las rocas para volarlas con una bomba y cruza la siguiente abertura. Recorre la pasarela rocosa sin caer al vacío y accede a otra sección de cueva donde unas babosas rosas bloquean el camino. Coloca una bomba entre dos y cuando explote pasa sobre ellas alcanzando las





gemas blancas si las necesitas antes de pasar por la abertura.
Recorre la cornisa, accede a otra sección de cueva y vuelve a destruir las babosas azules para alcanzar el cofre con un **Gimel Coin** en su interior. Pasa por otra abertura y vuela la pared agrietada de enfrente para descubrir un extraño objeto y un par de cofres que contienen un **Heal Berry** y **300 Gella**. Regresa a la cueva anterior para utilizar las bombas contra las rocas y las babosas azules y al llegar a la siguiente parte avanza hasta enfrentarte a un enemigo alado.
(VER RECUADRO)



Goldrake
Movimientos
Bite Strike: ataque físico contra un objetivo
Glider Dive: ataque físico en vuelo contra un objetivo
Toxic Breath: ataque contra un objetivo que provoca envenenamiento (poison)
Estrategia
Limítate a cargar tu medidor de FP a base de disparos y recupera salud con alguna Heal Berry cuando sea necesario. Al sufrir cierta cantidad de daño tu enemigo comenzará a volar de manera que no aciertes con ninguno de tus disparos... a menos que hayas reunido al menos 25 FP que te permitan utilizar la habilidad de fuerza Look On. Gracias a ella te aseguras un 100% en tu puntería y doblas la potencia del ataque. Pero no cantes victoria porque en el último momento Goldrake te lanza Toxic Breath.
Look On (25 FP)
Recompensa
64 puntos de experiencia
60 Gella
1 Potion Berry

Clive queda envenenado tras el combate e irás perdiendo vida paulatinamente así que no pierdas tiempo y corre hacia la entrada de la cueva. Para llegar allí bombardea la pared agrietada y en la siguiente cueva, donde hay unas **gemas blancas**, ábrete paso entre babosas rosas y azules mediante bombazos. Al acercarte a la abertura caerá una gran roca del techo: coloca un montón de bombas cerca para hacerla añicos y poder continuar. Bombardea las babosas rosas si te interesan las gemas blancas y cae a la parte inferior. Continúa por la izquierda y vuelve a dejarte caer para pasar por la abertura más alejada. Pasa por entre las babosas rosas y aterriza en la parte de abajo. Sigue por la derecha y pasa por la obertura siendo rescatado por Borgnine. Tras las secuencias de vídeo obtendrás el **Antidote** y volverás a enfrentarte al dragón.
(VER RECUADRO)



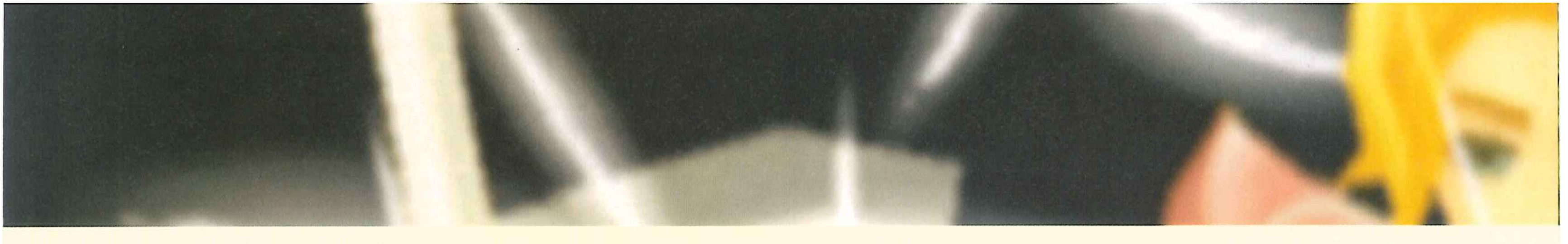
Goldrake 2
Ataques
Glider Dive: ataque físico de media potencia en vuelo contra un objetivo
Toxic Breath: ataque contra un objetivo que provoca envenenamiento (poison)
Estrategia
Durante este segundo enfrentamiento con el dragón volador, el bicho volverá a envenenarte así que recurre inmediatamente al Antidote y estate tranquilo porque no repetirá dicho ataque. Como Goldrake no pondrá un pie en tierra, no acertarás con ninguno de tus disparos así que limítate a defenderte de su ataque Glider Dive y reúne FP. Será preciso que utilices un par de veces Look On para acabar con esta amenaza.
Recompensa
72 puntos de experiencia
80 Gella
1 Antidote

CAPÍTULO 1



Romero, Janus y Dario
Movimientos
Throwing Star: ataque físico contra un objetivo con las estrellas ninja de Romero
Heretic Stab: ataque físico contra un objetivo con la bayoneta de Janus
Multiblast: ataque físico contra varios objetivos con el fusil de Janus
TH12/23: ataque físico contra un objetivo con el revólver de Dario
Estrategia
El principal problema de este combate es que probablemente Virginia se encuentre en un nivel de experiencia demasiado bajo y muera al recibir un par de ataques consecutivos, así que procura mantenerla en un estado de salud óptimo gracias a objetos o a la magia Heal de Gallows. La utilidad de chica es evidente: gracias a su habilidad Mystic un solo Heal Berry curará a todo tu grupo.
Existen dos maneras de enfrentarse a tus enemigos. Si quieres ir por la vía rápida concentra tus ataques en Janus ya que la derrota del líder comporta la huida de sus compinches. Si prefieres trabajártelo más encárgate primero de Romero y Dario ya que de esta manera al final del combate conseguirás más dinero y puntos de experiencia. Hagas lo que hagas el único ataque preocupante es Multiblast ya que daña a todos los miembros de tu grupo, así que justo después deberías utilizar Mystic.
Recompensa
56 puntos de experiencia
200 Gella
2 Heal Berry y 1 Mini Carrot





MUNDO
Enemigos: Balloon
Cuando recuperes el control del grupo ve hacia el noroeste tal y como sugiere Gallows, pasando cerca del Fallen Temple hasta llegar por fin al pueblo natal del indio.

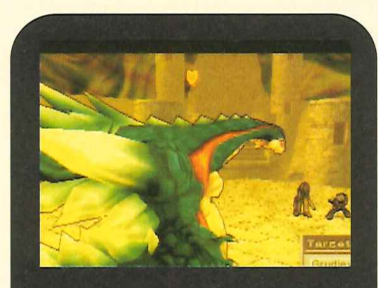
BASKAR COLONY
Objetos importantes: 4 Ark Scepter
Objetos secundarios: 1.200 Gella
Lo que ocurre en este lugar es lo siguiente. El grupo entrega el Ark Scepter a Halle a cambio de **1200 Gella,** quien además les explica todo lo relativo a los guardianes y mediums. Gallows pierde su medium Aqua Wisp pero a cambio hay **4 Ark Scepter** en el inventario. Finalmente todos acuerdan aceptar la nueva misión que les encarga la anciana. Dialoga tranquilamente con la gente del pueblo y compra objetos si así lo deseas a Roykman antes de partir.



MUNDO
Enemigos: Balloon
Otra vez de vuelta al Fallen Sancturary donde transcurrió buena parte del prólogo correspondiente a Gallows.

FALLEN SANCTUARY
Enemigos: Pillbug
Jefes: Grudiev, Moor Gault, Fengalon y Schturdark
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
En el interior del santuario sube por las escaleras situadas al lado del interruptor para que se inicie una secuencia de vídeo. Cuando acabe tienes que enfrentarte a los cuatro guardianes para obtener sus respectivos mediums. Tú eliges el orden pero nosotros te sugerimos que empieces con Grudiev, el que se encuentra al final de las escaleras de enfrente, y que luego sigas el sentido de las agujas del reloj para luchar contra el resto. Además, cada vez que consigas uno de estos mediums no te olvides de equipárselo a alguno de los personajes. (VER RECUADROS)





Grudiev
Movimientos
Megasmash: contraataca al personaje que le haya disparado
Planet Breaker: ataque elemental de tierra contra varios objetivos
Shield: crea una barrera que reduce el daño físico recibido
Estrategia
Este combate resultará muy peliagudo porque el nivel de experiencia de tus personajes es bajo. Grudiev es un guardián del elemento tierra así que pese a su lentitud posee gran fortaleza. Haz que todos tus personajes se defiendan en el primer turno para minimizar los daños que reciban por culpa de Planet Breaker. A partir de este momento dispárale para ir reuniendo FP pero no cometas la locura de hacerlo si el personaje tiene muy pocos HP ya no soportará el contraataque de Grudiev. En cuanto tengas ocasión usa las habilidades de fuerza, en especial Accelerator de Jet, Look On de Clive y Gatling de todos.
Recompensa
34 puntos de experiencia
0 Gella
1 Terra Roar

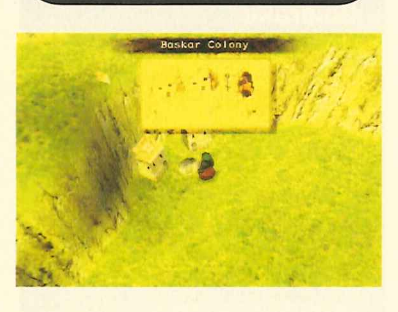




Moor Gault
Movimientos
Vulcan Break: ataque físico contra un objetivo
Cremate: ataque elemental de fuego contra un objetivo
Vapor Blast: ataque elemental de fuego contra varios objetivos
Estrategia
Por suerte ya cuentas con el medium Terra Roar: colócaselo a Virginia y haz que use Protect sobre ella misma para protegerse de los ataques elementales de Moor Gault. El resto que se defienda durante el primer turno para minimizar el daño recibido por Vapor Blast. Posteriormente haz que Virginia utilice el hechizo Protect sobre el resto de sus compañeros mientras estos atacan insistentemente al guardián primero con disparos normales y luego con habilidades de fuerza hasta que caiga derrotado.
Recompensa
34 puntos de experiencia
0 Gella
1 Fiery Rage



Fengalon
Movimientos
Sonic Scratch: ataque físico contra un objetivo
Inspire: ataque elemental de trueno contra un objetivo
Hi-Speed Ripper: ataque elemental de viento contra varios objetivos
Turbulence: aumenta su capacidad para evadir ataques
Estrategia
Este enemigo es bastante rápido pero tú ya cuentas con dos mediums que igualan las cosas. Equipa a Jet con Fiery Rage ya que es, tras Virginia, el personaje más rápido de tu grupo. Defiéndete como en el combate anterior de su primer ataque elemental multiobjetivo y haz que Virginia y Jet usen hechizos ofensivos contra él. Si utiliza Turbulence, fallarás algunos de tus disparos por lo que la habilidad Look On de Clive resulta ideal contra este enemigo.
Recompensa
34 puntos de experiencia
0 Gella
1 Gale Claw



MUNDO
Enemigos: Balloon
Cumplido el objetivo encomendado por Halle y una vez que hayas equipado a cada personaje con uno de los mediums desanda el camino de vuelta al poblado indio.

BASKAR COLONY
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
La charla con la abuela de Gallows es bastante fructífera ya que activa más poderes de los mediums. Además, a partir de ahora puedes asignar los puntos PS a las habilidades personales relacionadas con cada medium. Ve a la casa del protagonista indio si quieres echar una reparadora siesta en el dormitorio y habla con Rockyman, el vendedor, para que te indique un nuevo destino.

MUNDO
Enemigos: Balloon, Beast Slug, Gob y Spartoi
Dirígete hacia el Fallen Temple y llega hasta el lugar donde apareció el grupo tras los hechos sucedidos en el tren. Cruza la vía y busca hacia el sureste





Schturdark

Movimientos

Big Press: contraataca al personaje que le haya disparado
Pressure: ataque elemental de agua contra un objetivo
Assault Tide: ataque elemental de agua contra varios objetivos
Heal: recupera varios puntos de salud

Estrategia

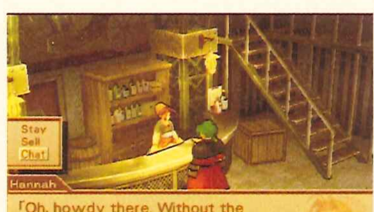
Llegado a este punto, y con tres mediums en tu poder, derrotar al guardián del agua y el hielo debería ser un juego de niños. Coloca este medium en Gallows ya que es el personaje con mayor poder mágico y utiliza Cremate sobre Schturdark en cuanto tengas ocasión. Como te recomendamos anteriormente no le dispares con un personaje al que le queden muy pocos HP ya que no soportará el contraataque del guardián. Y cuando comience a utilizar Heal para recuperar salud querrá decir que se encuentra en las últimas así que no le des tegua y duro con él.

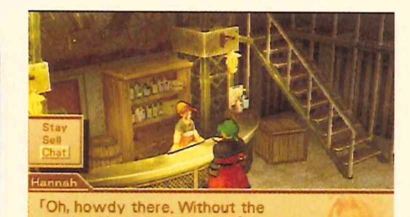
Recompensa

34 puntos de experiencia
0 Gella
1 Aqua Wisp

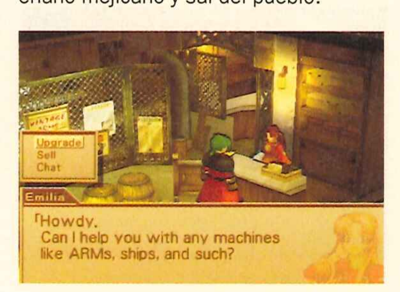
una estrecha pasarela de piedra. Crúzala y ve hasta el límite suroeste, lugar donde deberías buscar con el botón ■.

JOLLY KOGER
Lugares de interés: Saloon The Belle Star y armería de Emilia
Objetos importantes: 1 Dragon Fossil
Objetos secundarios: 1 Heal Berry, 1 Mini Carrot y 1 Gimel Coin
Entra en el saloon y charla con la mujer




Stay
Sell
Chat
Hannah
「Oh, howdy there. Without the trade ships coming in, who'd want to come and stay here?

para que mencione un objeto llamado Eternal Sparkle. Acepta la comida que ofrece y el grupo decidirá ir en busca de dicho objeto. Antes de salir a la calle puedes buscar los objetos que hay en el edificio: un **Gimel Coin** dentro del barril cercano a la entrada, un **Heal Berry** en la caja metálica del pasillo de arriba, un **Mini Carrot** en el interior de un barril del balcón y un **Dragon Fossil** en un barril de la trastienda a la que se llega bajando las escaleras del pasillo. En el exterior se produce un reencuentro con Janus y sus secuaces quienes señalan la localización del Eternal Sparkle. Luego puedes entrar en la armería de Emilia, situada a la izquierda del salón, para reformar tus armas o informarte sobre el Sandcraft. Por último, guarda la partida gracias al enano mejicano y sal del pueblo.



MUNDO
Enemigos: Beast Slug, Spartoi
Las ruinas que andas buscando se encuentran hacia el sureste, casi en el extremo de la explanada.

RUINS OF MEMORY
Enemigos: Spartoi, Blue Book, Annaberge
Jefes: Romero, Janus y Dario
Objetos importantes: 1 Growth Egg y 1 Memo Pen
Objetos secundarios: 1 Heal Berry, 1 Gella Gard, 1 Lucky Card, 3 Name Tag y 1.500 Gella
Avanza por un par de pasillos, todo recto, hasta que tu grupo se una al de Janus. Sube las escaleras de la parte superior derecha y pasa por la puerta.
Ignora la puerta abierta cercana y ve al otro extremo del pasillo. Corre contra la urna de cristal para hacerla añicos, pisa la baldosa y cruza la puerta que se abre.
Utiliza el boomerang de Jet para golpear el interruptor de cristal de manera que se abra la puerta por la que debes continuar. Ahora le toca el



turno a Gallows y su muñeco congelador: úsalo para apagar las cuatro llamas azules del puente. En la siguiente sala rompe las tres urnas de cristal, abre el cofre para hacerte con un **Heal Berry** y empuja el bloque de piedra hasta colocarlo sobre el interruptor del suelo. Tras la siguiente puerta hay una urna con un cofre que contiene **1.500 Gella** y al fondo de la habitación dos puertas más.
Pasa por la de la derecha si necesitas **gemas blancas** pero continúa por la de la izquierda. Abre el cofre de detrás de la urna para obtener un **Gella Card** y recoge las **gemas naranjas**. Baja las escaleras y ve por la puerta de enfrente para entrar en una habitación con tres cofres que contienen un **Dragon Fossil**, un **Lucky Card** y un **Gimel Coin**. Regresa a la sala anterior y pasa por la puerta que queda.
Utiliza las bombas de Clive para destruir la estatua más alejada de la izquierda de manera que se abra la puerta que te permite continuar. Ve hacia el lado derecho para recoger las **gemas naranjas** y empuja la palanca que hay tras la vitrina para bajar la barrera y alcanzar las **gemas blancas**. Pero no vayas por la puerta de detrás



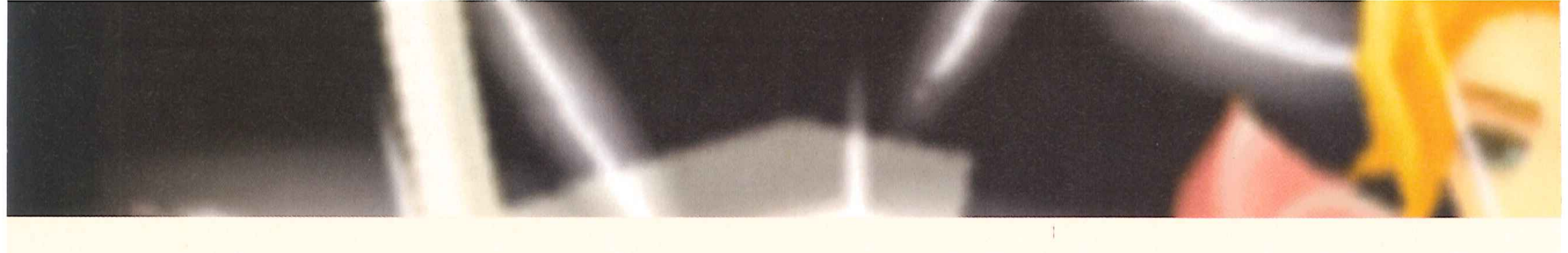
ya que conduce al principio. En vez de eso dirígete hacia la puerta del otro lado del pasillo.
Cruza la habitación de las estanterías y en la siguiente encontrarás dos cofres con un **Growth Egg** y un **Memo Pen**. Al lado hay otro cofre pero está sellado mágicamente así que ignóralo y lanza el boomerang de Jet para intentar impactar contra el interruptor de cristal que hay tras la columna. Pasa por la puerta y apaga la llama azul con el muñeco congelador de Gallows. Móntate en la plataforma que ha aparecido y enciende la misma antorcha con la herramienta de Virginia para que suba la plataforma que te permite llegar a la puerta tras la cual te enfrentarás a Romero, Janus y Dario. (VER RECUADRO)

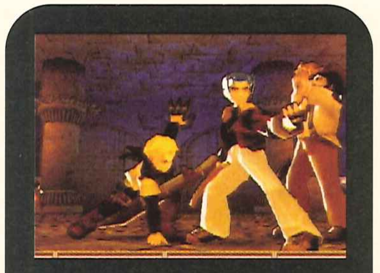
Gracias al Duplicator puedes abrir el cofre sellado mágicamente que encontraste anteriormente, pero no te lo recomendamos ya que contiene **3 Name Tag**, un objeto que sólo sirve para cambiar el nombre de un personaje secundario o NPC.

MUNDO
Enemigos: Beast Slug, Spartoi
Como sugiere Virginia, tras el enfrentamiento con Janus y compañía vuelve a Jolly Koger en busca de información.



JOLLY KOGER
Lugares de interés: Saloon The Belle Star y armería de Emilia
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Entra en el local situado a la izquierda de la armería para charlar con una chica llamada Sterling quien mencionará una región llamada Westwood. Luego, en la calle dialoga con Dennis, el tipo del pañuelo rojo en la cabeza, para que te redireccione a la estación de Midland.
Ése es tu próximo destino.





Romero, Janus y Dario

Movimientos

Throwing Star: ataque físico contra un objetivo con las estrellas ninja de Romero
Zips Up: Romero aumenta su capacidad para evadir ataques
Sniper Shark XR: ataque físico contra un objetivo con el fusil de Janus
Multiblast: ataque físico contra varios objetivos con el fusil de Janus
Gillius TH12/23: ataque físico contra un objetivo con el revólver de Dario
Loses Nerve: Dario crea una barrera que reduce el daño físico recibido
Trinity: ataque especial del grupo contra un objetivo

Estrategia

El reencuentro con el grupo de Drifters conlleva alguna sorpresa. Para empezar utilizan un nuevo ataque especial llamado Trinity que causa bastante daño al personaje que lo reciba, así que mantenlos a todos por encima de los 150 HP. Además si disparas a Dario o Romero, su compañero Janus los curará inmediatamente con un Heal Berry. Queda claro que deberías concentrar todos tus ataques en este último personaje.
Janus huirá cuando las cosas se pongan difíciles y dejará vendidos a sus compinches. A partir de ahora no podrán utilizar Trinity ni ser curados por su líder, hecho que tienes que aprovechar para machacarlos sin piedad.
Por último, en este combate y en los posteriores en los que te enfrentes a jefes haz lo siguiente. Realiza la combinación Mystic + Lucky Card con Virginia de manera que todos los miembros del grupo consigan el doble de puntos de experiencia al final del combate.

Recompensa

112 puntos de experiencia
250 Gella
1 Duplicator

MUNDO
Enemigos: Balloon, Gob, Beast Slug, Spartoi
Dirígete hacia la vía del tren pero no la cruces. En vez de eso síguela hacia el lado izquierdo y busca la estación



cerca de la boca del túnel.

MIDLAND STATION - WESTWOOD
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Cómprale un billete para Westwood al taquillero de la cabina y charla con el revisor cuando llegue el tren para partir. Al llegar a Westwood dialoga con el oficial ferroviario para que te indique como llegar a Claiborne.



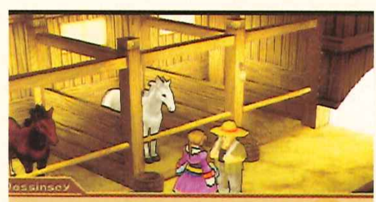
MUNDO
Enemigos: Pordarge, Dryad
Fíjate en la brújula y ve hacia el este donde a lo lejos se ve una vía de tren. Examina la zona cerca de la curva para descubrir el poblado.



CLAIBORNE
Lugares de interés: Saloon Horse Thef, armería de Otto y establo de Dessinsey
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: 1 Heal Berry, 2 Revive Fruit, 1 Mini Carrot, 1 Pinwheel y 1 Gimel Coin
Este lugar es pequeño pero esconde algunos objetos de interés. En el exterior encontrarás lo siguiente: un **Mini Carrot** dentro de un barril que hay bajo el porche lateral, un **Heal Berry**



dentro de un barril en la pared trasera del saloon y un **Revive Fruit** dentro de una caja de madera al lado de los huertos. Y dentro de los edificios podrás hacerte con lo siguiente: un **Pinwheel** en el interior de un barril de la cabaña situada a la derecha de la entrada del pueblo, un **Gimel Coin** dentro de un barril del piso de arriba del establo y un **Revive Fruit** en un barril de la armería de Otto.
Entra en el saloon y tras charlar con las dos mujeres, ve a la armería situada a la izquierda de la entrada del pueblo. Otto, el dependiente, te indicará un nuevo lugar que puedes visitar y si dispones de 2.000 Gella en el establo puedes comprar caballos que resultan tremendamente útiles para desplazarse de un sitio a otro.



MUNDO
Enemigos: Pordarge, Dryad
Montado a caballo o a pie encamínate hacia el este y busca el nuevo emplazamiento al pie de las montañas, cerca de la boca del túnel.

SERPENT'S COILS
Enemigos: Jelly Blob
Jefes: Blonde, Timid Boy, Afro, Cat (?), Romero, Janus y Dario
Objetos importantes: 1 Migrant Seal, 1 Clear Chime y 1 Duplicator
Objetos secundarios: 1 Nectar, 3 Lucky Card, 2 Gella Card, 2 Gimel Coin y 2.000 Gella
Pasa por la puerta y en el siguiente pasillo ignora las puertas laterales. Baja las escaleras, cruza la puerta del fondo y hazte con las **gemas blancas** de los laterales antes de pasar por la puerta de la derecha. Empuja la palanca de la izquierda y sigue por la puerta que se acaba de abrir. En esta habitación hay dos cofres con **2 Gella Card** y **2.000 Gella** además de una palanca que activa un valioso sistema de navegación para orientarse por esta laberíntica mazmorra.



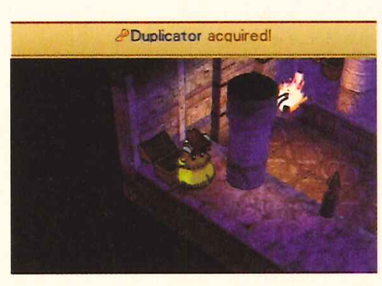
Sal de la sala y pasa por la puerta que hay justo enfrente aunque un poco a la derecha. Recorre el pasillo y pasa cruza la puerta situada al final frente a las escaleras de mano. Si subes las escaleras de la derecha podrás entrar en una habitación con tres cofres vacíos así que sube las de la izquierda y pasa por la puerta.
Déjate caer a la zona del interruptor del suelo que debes pisar para abrir una puerta y conocer a un esperpéntico grupo de Drifters.
Tienes que llegar a esa puerta y cruzar el puente que hay tras ella. Empuja la palanca, sigue por la nueva zona desbloqueada para abrir un par de cofres que contienen una **Gimel Coin** y **3 Lucky Card** y pasa por la puerta.
Continúa por la puerta de enfrente pero recuerda la situación de esta sala porque tendrás que volver luego.
Recoge las gemas naranjas, baja las escaleras y accede a una sala que contiene dos cofres normales con un **Migrant Seal** y un **Clear Chime**.
También hay un cofre sellado mágicamente con un **Nectar** en su interior aunque para abrirlo debes utilizar un Duplicator. Regresa a la sala donde te indicamos que debías volver y

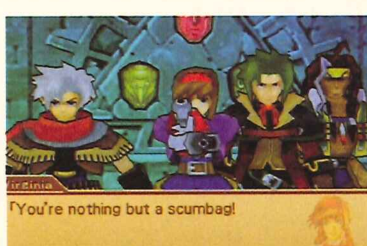


pasa por la puerta cercana a las **gemas blancas**.
La chica del grupo de Drifters te hace la puñeta y empuja una palanca para que no puedas continuar por la pasarela. No te rindas, déjate caer para llegar de nuevo a ella y empújala. Vuelve a la pasarela y recórrela hasta el siguiente pasillo. Hazte con las **gemas rojas**, continúa por el pasillo y pasa por la puerta. Utiliza la herramienta para derretir el bloque de hielo y revelar una palanca. Empújala y acto seguido vuelve a congelarla con la herramienta de Gallows. Al acercarte a la puerta que se ha abierto la rubia puñetera intentará hacerte una jugarreta pero no podrá porque congelaste la palanca. Sin más incidentes cruza la puerta y enfréntate al grupo de Drifters. (VER RECUADRO)



Cuando huya la familia Schroendinger, que es así como se llama el grupo, síguelos y abre los cofres de los rincones para conseguir una **Gimel Coin** y un **Duplicator**. Luego pasa por la siguiente puerta, sube las escaleras y examina la pared para reencontrarte con un trío de Drifters. (VER RECUADRO)







Blonde, Timid Boy, Afro y Cat (?)

Movimientos

Ventage Rage MM: ataque físico contra un objetivo con la pistola de Blonde
AW RSTN87: ataque especial contra un objetivo con la ametralladora de Blonde
Homemade Blast: ataque físico contra un objetivo con la dinamita de Timid Boy
Black Fenrir: ataque físico contra un objetivo con el bastón de Afro
Psycho Crack: ataque de Afro contra un objetivo que provoca confusión
Healing Factor: Afro recupera varios puntos de salud de un compañero herido
Baking Breath: ataque elemental de fuego contra un objetivo de Cat (?)
Blizzard Breath: ataque elemental de hielo contra un objetivo de Cat (?)

Estrategia

Tu primer objetivo debería ser, sin duda Afro porque su Healing Factor cura a cualquiera de sus compañeros que sea herido. Además, si te lo quitas de encima pronto evitarás el cambio de estado que provoca su ataque Psycho Crack.
En segundo lugar te conviene encargarte de Cat (?) ya que sus ataques elementales de hielo y fuego son bastante dañinos, siendo también invulnerable a Refrigerate y Cremate. Si Gallows está equipado con Terra Roar utiliza Extension + Shield cuando te sea posible para aumentar la defensa mágica de todo el grupo.
Luego encárgate de Timid Boy, el más débil e inofensivo de todos, para pasar por último a Blonde. La chica comienza el combate comportándose como una dama pero lo acaba sacándose de la falda una enorme ametralladora que hace bastante daño. Utiliza toda tu capacidad ofensiva para liquidar a esta versión femenina de Rambo.

Recompensa

184 puntos de experiencia
200 Gella
1 Potion Berry



Romero, Janus y Dario

Movimientos

Throwing Star: ataque físico contra un objetivo con las estrellas ninja de Romero
Heretic Stab: ataque físico contra un objetivo con la bayoneta de Janus
Multiblast: ataque físico contra varios objetivos con el fusil de Janus
Gillius TH12/23: ataque físico contra un objetivo con el revólver de Dario
Trinity: ataque especial del grupo contra un objetivo
Oops, sorry!: Romero o Dario toman el lugar de Janus cuando es el objetivo de un ataque

Estrategia

Es inútil intentar dañar a Janus porque cada vez que le dispares uno de sus compañeros ocupará su lugar. Además continúan utilizando su ataque especial Trinity por lo que más te vale mantener a los miembros de tu grupo por encima de los 150 HP.
Concentra primero tu ofensiva en Romero o Dario, el que peor te caiga, hasta que lo derrotes. De esta manera los dos enemigos que queden en pie no podrán usar Trinity. Encárgate luego del compañero de Janus que siga vivo y por último liquida a éste.

Recompensa

150 puntos de experiencia
164 Gella
1 Mini Carrot

CLAIBORNE

Lugares de interés: Saloon Horse Thef, armería de Otto y establo de Dessinsey
Objetos importantes: Andro Seal
Objetos secundarios: Ninguno
Tras lo ocurrido en Serpent's Coils el grupo reaparece en el poblado con el Andro Seal en el inventario. Mejora tus armas en la armería, abastécete de objetos curativos gracias a Roykman y compra los caballos en el establo si no lo hiciste anteriormente antes de abandonar Claiborne.

MUNDO

Enemigos: Pordarge, Dryad
Montado a caballo o a pie encamínate



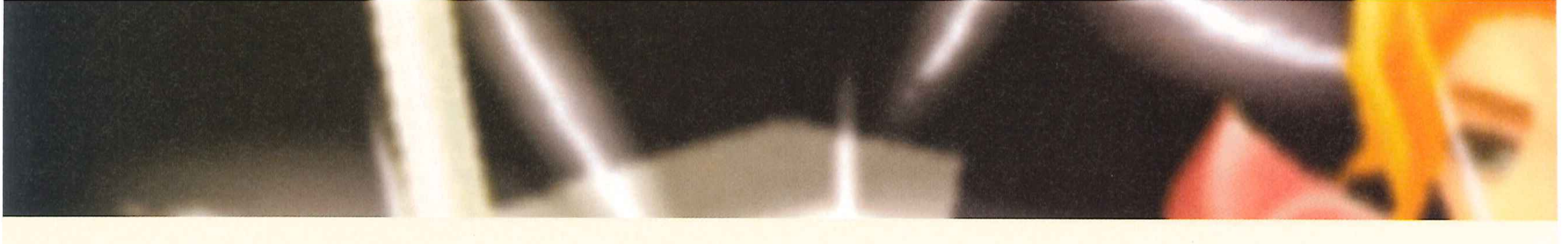
hacia el suroeste y busca el nuevo emplazamiento cerca de una gran roca.

KA DINGEL

Enemigos: Gagison, Empusa, Pordarge, Annaberge
Jefes: Trask y Janus
Objetos importantes: 1 Duplicator, 1 Blue Bracer y 1 Booster Kit
Objetos secundarios: 1 Heal Berry, 2 Revive Fruit, 1 Mini Carrot, 2 Lucky Card, 3 Gella Card y 2 Gimel Coin
Avanza a la siguiente sala donde debes empujar los dos bloques de piedra de manera que formes una pasarela para llegar al más elevado. Empuja este tercer bloque para llegar al cofre que contiene **2 Lucky Card** y haz lo mismo para alcanzar la puerta.
Recorre el pasillo de los ventanales y pasa por la puerta del final. Pisa la baldosa para hacer bajar el bloque con la rueda que debes girar en el sentido



de las agujas del reloj gracias al joystick analógico izquierdo del mando. Pasa por la puerta cercana para llegar a la habitación con tres cofres en cuyo interior encontrarás un **Duplicator**, un **Gimel Coin** y **3 Gella Card**.
Vuelve a la sala anterior y repite la operación de la baldosa y la rueda giratoria para pasar al otro lado. Pisa la nueva baldosa y haz girar ambas ruedas para alcanzar la puerta superior. Sube el pasillo y prepárate para un enfrentamiento en cuanto cruces la puerta. (VER RECUADRO)





Trask

Movimientos

Big Press: ataque físico contra un objetivo
Toxic Breath: ataque contra un objetivo que provoca envenenamiento (poison)
Bio-Missile: contraataca al personaje que le haya lanzado un hechizo elemental

Estrategia

Este combate tiene truco así que sigue al pie de la letra nuestras indicaciones para salir victorioso. La armadura de Trask es casi impenetrable... de momento. Utiliza sobre él el hechizo Cremate para aumentar súbitamente su temperatura e inmediatamente después lánzale Refrigerate para que salte en mil pedazos. Si acto seguido bajas su defensa con Fragile el monstruo se convertirá en un pelele. Aún así no te confíes y mantén en buen estado de salud a tus personajes porque seguirá contraatacando a tus disparos con Big Press y a tus hechizos elementales con Bio-Missile.

Recompensa

250 puntos de experiencia
1.500 Gella
1 Moonstone

Pasa por la siguiente puerta, recoge las **gemas naranjas** y cruza la puerta del final del pasillo. Sube por las escaleras de mano y cuélgate de las redes para llegar hasta los cofres que contienen un **Heal Berry** y **2 Revive Fruit**. Para llegar a la zona de las dos puertas súbete a lo alto de la segunda red.
Pasa primero por la de la derecha, baja el pasillo recogiendo las **gemas blancas** y entra en la habitación donde





hay un cofre con un **Blue Bracer** y un cofre sellado mágicamente con un **Booster Kit** en su interior. Regresa a la sala de las redes y pasa por la puerta que te falta. Ve por el pasillo consiguiendo más **gemas blancas** y en la siguiente habitación encontrarás **gemas naranjas** y dos antorchas de fuego azul. Colócate en la plataforma





del fuego de la derecha y, sin tocarlo, apaga el de la izquierda con la herramienta de Gallows. Avanza hasta la última plataforma de la derecha y desde allí apaga el fuego que queda. Ahora puedes subir las escaleras así que hazlo, recorre el pasillo y cruza la puerta del final. Abre los cofres para conseguir un **Gimel Coin** y un **Mini Carrot**, avanza un poco y tras el temblor de tierra pulsa el interruptor



para ascender hasta una nueva lucha. (VER RECUADRO)



Janus

Movimientos

Heretic Stab: ataque físico contra un objetivo con la bayoneta
Sniper Shark XR: ataque físico contra un objetivo con el fusil
Multiblast: ataque físico contra varios objetivos con el fusil
Rising Nova: ataque especial contra un objetivo

Estrategia

En esta ocasión Romero y Dario no acompañan a su jefe en el combate, algo que debería ser una ventaja pero que no lo es tanto ya que tanto su fuerza como su resistencia han aumentado usa Heal Berrys para curarse. A sus ataques clásicos hay que sumar Rising Nova, el cual produce un daño a uno de tus personajes de alrededor 200 HP. Mantén en buen estado de salud a tu grupo y dispárale siempre que tengas ocasión para reunir los suficientes FP que te permitan utilizar la habilidad Gatling de cada personaje.

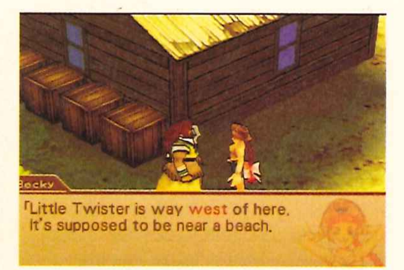
Recompensa

310 puntos de experiencia
380 Gella
1 Mini Carrot

CAPÍTULO 2

CLAIBORNE
Lugares de interés: Saloon Horse Thef, armería de Otto y establo de Dessinsey
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Cuando recuperes el control del grupo fuera del saloon charla con la chica que merodea por las calles para que te mencione la localización de tu próximo destino. Antes de salir recuerda comprar caballos en el establo si no lo hiciste antes.

MUNDO
Enemigos: Pordarge, Dryad, Axe Break, Oak, Orc
Tras la secuencia de vídeo dirígete hacia el oeste y salta a caballo la



grieta. Cruza la vía del tren y avanza un trecho más en la misma dirección para encontrar el poblado.

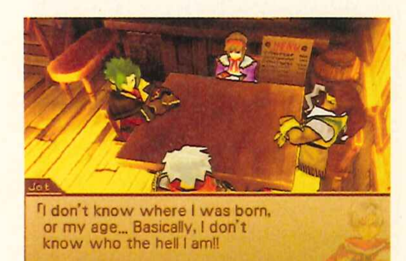
LITTLE TWISTER
Lugares de interés: Saloon Honey of Roses, armería de Mosby y oficina del sheriff Berkley
Objetos importantes: 1 Duplicator
Objetos secundarios: 1 Potion Berry, 1 Revive Fruit, 1 Peppy Acorn, 1 Grab Bag y 1 Gimel Coin
Cerca del enano con sombrero mejicano hay un barril con un **Revive Fruit** en su interior. Camina hasta el final del pueblo y busca un **Potion Berry** dentro de un barril de la parte



izquierda. Entra en la casa situada justo a la derecha del saloon y haz girar la rueda hasta que consigas abrir del todo la puerta que te permite acceder a la parte trasera del pueblo. Dentro de la casa próxima a la armería hay un barril con un **Peppy Acorn** en su interior. Regresa a la puerta trasera que abriste con la rueda y destroza la caja para llegar al cofre que contiene un **Duplicator**. Sigue el muro, entra en el pequeño cobertizo y examina uno de los barriles tras bajar la escalera para



obtener una **Gimel Coin**. Ya en el exterior continúa hasta localizar un trío de cajas que puedes lanzar: dentro de una de ellas hay un **Grab Bag**. Con todos estos objetos en el inventario entra en el saloon y dialoga con la dueña. Dale el dinero que te pide (500 Gella) para activar una secuencia de vídeo y luego abandona el pueblo.



MUNDO
Enemigos: Axe Break, Oak, Orc
Tu próximo destino no está muy lejos: basta con que avances hacia el noroeste y examines casi en los límites para localizarlo.

THE UNCLEAN MARK
Enemigos: Gerbug, Pordarge, Mimic y Orc
Jefes: Robed Woman y Janus
Objetos importantes: 2 Duplicator, 1 Dragon Fossil y 1 Heart Leaf
Objetos secundarios: 3 Heal Berry, 3 Lucky Card, 2 Gella Card, 1 Gimel Coin y 3.000 Gella
Cruza el vestíbulo para encontrarte tras la siguiente puerta con Claudia quien se une al grupo. Utiliza las bombas de Clive sobre los cuatro cristales para iluminarlos todos a la







vez y pasa por la puerta cuando se abra. Utiliza un Duplicator para abrir la puerta sellada mágicamente y abre los cofres que encontrarás en la habitación para hacerte con tres **Heal Berry**, un **Dragon Fossil**, un **Heart Leaf** y **3.000 Gella**.
Sal de la sala, recorre el pasillo y cruza la siguiente puerta. Acércate a la pasarela para que Claudia empuje la palanca, corre hacia ella para esquivar la trampa y corre de nuevo para pasar por la puerta que se abrió. Entra en la habitación de la derecha y abre los cofres para obtener **2 Gella Card**, **3 Lucky Card**, un **Gimel Coin** y **2 Duplicator**.



Regresa al pasillo anterior y pasa por la puerta del final. Recoge las **gemas naranjas**, baja las escaleras y desde el borde alcanza el cristal con el boomerang de Jet para abrir la puerta. La siguiente habitación tiene una trampa muy dañina así que intenta no caer en ella haciendo lo siguiente. Acércate a Claudia para hablar con ella y cuando haya cruzado el puente tras pisar la baldosa corre hacia la puerta que se ha abierto.
Habla con la chica para continuar por



un pasillo con **gemas blancas** y **rojas**. La sala a la que llegas también tiene trampa así que haz que Clive pise la baldosa y coloca un montón de bombas en la trayectoria de los bloques que se acercan: si tienes suerte desaparecerá alguno de ellos y podrás pasar por la siguiente puerta. Recorre el pasillo de las **gemas**



blancas, ignorando la baldosa, y accede a una habitación con ocho cristales por la puerta de la izquierda. Tienes que mantenerlos todos encendidos gracias a las bombas de Clive así que colócalas con rapidez y precisión para conseguirlo y pasar por la puerta que se abre. Sube el tramo de escaleras y golpea el cristal con el boomerang de Jet. Intenta cruzar la sala pero serás interrumpido por Claudia, tras lo cual empieza a correr



Robed Woman
Movimientos
Eliminate Scanner: ataque físico contra un objetivo
Estrategia
Esta mujer tiene fijación por Clive y lo demuestra durante este combate ya que se limita a atacar únicamente a dicho personaje. La táctica a seguir está clara: Clive siempre debe defenderse, lanza sobre él los hechizos Shield y Turbulence, cúralo para mantenerlo en buen estado de salud y... machaca a la tipa con los personajes que tengan un mayor poder ofensivo.
Recompensa
390 puntos de experiencia
420 Gella
1 Potion Berry



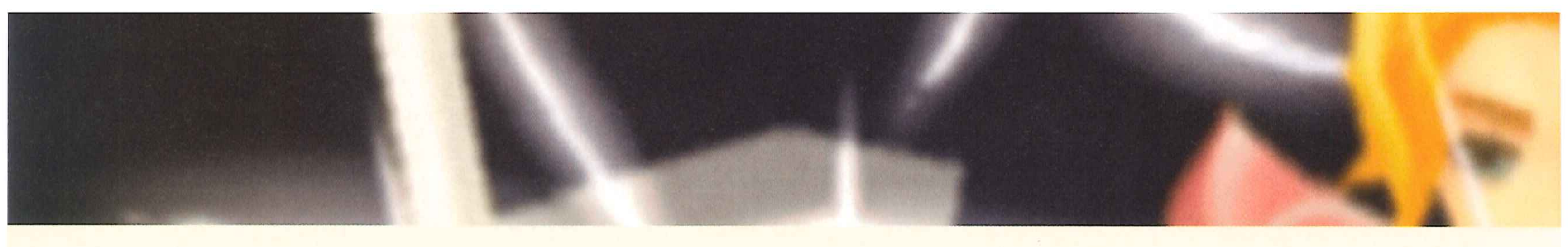
hasta el final para no ser alcanzado por las lanzas que surgen.
Cruza la puerta, examina el cristal verde y charla con Claudia para descubrir que en realidad es otra persona. (VER RECUADRO)

Al finalizar el combate tu enemigo toma como rehén a Claudia y huye. Síguela hasta la siguiente habitación donde encontrarás a un Janus muy cambiado. (VER RECUADRO)

MUNDO
Enemigos: Axe Break, Oak, Orc



Janus
Movimientos
Dark Spear: ataque físico contra un objetivo
Negative Rainbow: ataque especial contra varios objetivos
Estrategia
Su nuevo movimiento Negative Rainbow es un auténtico dolor de cabeza ya que resta buena parte de los HP de cada personaje. Lo utiliza en turnos alternativos de manera que debes alternar el ataque con la defensa según sus acciones. Haz que todos tus personajes se defiendan en el primer turno para minimizar los daños de dicho ataque. En el segundo turno atácale con todos los miembros de tu grupo que puedas aunque uno o dos deberían dedicarse a curar y proteger al resto. En el tercer turno volverá a usar Negative Rainbow así que toca defender y así sucesivamente.
Recompensa
540 puntos de experiencia
580 Gella
1 Baselard





Por fortuna el grupo sale victorioso de sus dos combates anteriores y acampa en el desierto. Al recuperar su control regresa a Little Twister.

LITTLE TWISTER
Lugares de interés: Saloon Honey of Roses, armería de Mosby y oficina del sheriff Berkley
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Tras dejar a Claudia sana y salva en el poblado entra en el salón para charlar con ella y para que te indique la localización de tu próximo destino. Compra objetos curativos a Roykman porque pronto los necesitarás. También sería recomendable que te pasases por la armería del pueblo para mejorar tus armas antes de partir.



MUNDO
Enemigos: Axe Break, Oak, Orc
El lugar que buscas está relativamente cerca. Basta con que tomes la dirección sureste y que registres la zona que hay a la derecha de la boca del túnel que se encuentra en el lugar más alejado.



LUNATIC GARDEN
Enemigos: Oak, Marid
Jefes: Slickster y King of Angolmois
Objetos importantes: 1 Steady Doll, 1 Moon Spark, 1 Migrant Seal, 1 Growth Egg y 1 Duplicator
Objetos secundarios: 2 Revive Fruit, 2 Lucky Card, 3 Gella Card, 1 Tiny Flower, 1 Gimel Coin y 3.500 Gella
Avanza y pisa la baldosa que abre la puerta del fondo para poder entrar en una sala con tres cofres que contienen **3 Gella Card**, la herramienta para Gallows llamada **Steady Doll** y **3.500 Gella**. Usa la nueva herramienta para alcanzar la palanca izquierda de la sala anterior de manera que puedas llegar a la puerta sellada mágicamente: tras ella encontrarás tres cofres con **2 Revive Fruit**, un **Tiny Flower** y un



Migrant Seal (utiliza el Steady Doll para abrirlo).
Regresa al vestíbulo y empuja la palanca del otro lado para pasar por la siguiente puerta. Empuja el bloque de piedra con el Steady Doll hasta colocarlo sobre el interruptor del suelo. Avanza por el único camino posible y sin contratiempos. Cruza el puente para llegar a una habitación en la que tienes que colocar tres bloques de piedra encima de sus respectivos interruptores utilizando la nueva herramienta de Gallows.
Sube las escaleras, recoge las **gemas naranjas** y pasa por la puerta. Asciende otro tramo de escaleras y empuja el ladrillo que sobresale con el Steady Doll para abrir la puerta. En la siguiente sala tienes que caer





sobre el interruptor del suelo que sobresale así que sube a la cornisa y salta desde allí. Dirígete hacia la puerta que se ha abierto y antes de pasar por ella abre el cofre que contiene un **Growth Egg**.
Los cofres de la próxima habitación almacenan **2 Lucky Card** y **1 Gimel Coin**. Colócate en la pared opuesta a la palanca y alcánzala con el Steady Doll para ser ascendido hasta las **gemas blancas**. Pasa por la puerta, recorre el pasillo, sube las escaleras para recoger varias **gemas naranjas** y sal al exterior.
Primero abre el cofre que contiene el **Duplicator** y recoge las **gemas blancas** si las necesitas. Luego coge las cajas y lánzalas a los tres cristales para iluminarlos de forma



que se abra una puerta. Uno de ellos cuesta de localizar: búscalo desde el rincón suroeste. Prueba a alcanzarlo con Gallows si el resto no llega. Cruza la puerta, empuja la palanca con el Steady Doll y llega a una gran sala con un extraño objeto giratorio. Sube las escalera para pasar por la puerta y vértelas con un jefe. (VER RECUADRO)





Slickster
Movimientos
Eliminate Scanner: ataque físico contra un objetivo
Tri-Injury: ataque contra un objetivo que provoca amnesia, tristeza (misery) y enfermedad (disease)
Estrategia
Su Eliminate Scanner es idéntico al de su compañera pero este tipo cuenta también con Tri-Injury, un ataque que provoca tres cambios de estado. Amnesia provoca que el personaje afectado no consiga puntos de experiencia, tristeza afecta a su capacidad para usar magia y enfermedad evita que pueda recuperar HP. Está claro que es este último estado es el más peligroso ya que un par o tres de Eliminate Scanner acabarían con la vida de dicho personaje. Nos habrás hecho caso y habrás comprado objetos que eliminen estos estados en Little Rock, ¿verdad? Utiliza Toy Hammer para la amnesia, Peppy Acorn para la tristeza y Medicine para la enfermedad. Con el tema de los cambios de estado resueltos, lanza el hechizo Fragile sobre Slickster y te durará muy pocos asaltos.
Recompensa
480 puntos de experiencia
500 Gella
1 Clear Chime

Janus acude a ayudar a su superior y ambos huyen. Cuando tu grupo parte tras ellos Gallows recibe el medium **Moon Spark** así que equípaselo al indio enseguida y desanda todo el camino hasta localizar a Janus y Slickster para que se produzca otro enfrentamiento. (VER RECUADRO)





King of Angolmois

Movimientos

The Seventh Moon: ataque especial contra varios objetivos
Screaming Mad: ataque mágico contra un objetivo
Agony Effect: ataque mágico contra un objetivo

Estrategia

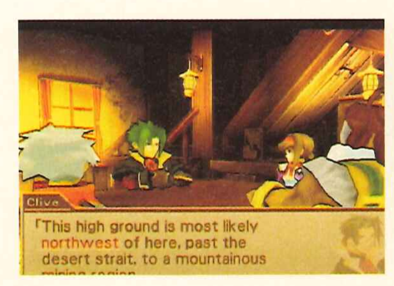
Si tienes suerte este enorme monstruo no utilizará su ataque estrella The Seventh Moon, pero si no la tienes más vale que estés bien provisto de Heal Berrys. Por si acaso durante el primer turno limítate a defender. El resto de ataques también son bastante dañinos (150-200 HP) pero sólo afectan a un personaje y no a los cuatro.
Como ocurre en algunas ocasiones este combate tiene truco: el medium que acabas de conseguir te permite utilizar un hechizo llamado Grav que resulta demoledor contra King of Angolmois. Haz que sea Gallows quien se lo lance, ya que es el personaje con mayor poder mágico, y verás como le causa un daño brutal, superior a los 1.500 HP.

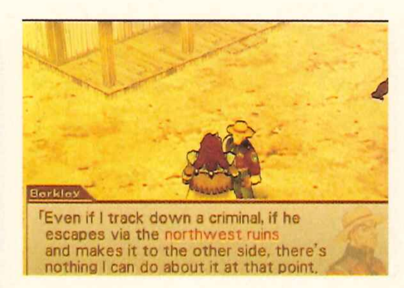
Recompensa

600 puntos de experiencia
650 Gella
1 Dragon Fossil

LITTLE TWISTER

Lugares de interés: Saloon Honey of Roses, armería de Mosby y oficina del sheriff Berkley
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
El enfrentamiento con el monstruo finaliza con el grupo en Little Twister. Cuando acabe la secuencia de vídeo charla con Claudia en el saloon y con el





sheriff Brekley frente a su oficina. Ahora que conoces tu próximo destino abandona el pueblo.

MUNDO

Enemigos: Axe Break, Oak, Orc
Dirígete hacia el noroeste zigzagueando por las ramas rocosas hasta llegar al extremo del saliente. Allí se encuentran las ruinas que andas buscando.



SAND CANAL

Enemigos: Cave Taurus, Mimic
Jefes: Jasna x3, Vendidurt x3, Wisrapt x3, Jasteuch y Janus
Objetos importantes: 1 Duplicator y 1 Soul Feather
Objetos secundarios: 1 Heal Berry, 1 Holy Root, 2 Seed Powder, 1 Name Tag, 2 Lucky Card, 3 Gella Card, 1 Gimel Coin y 4.000 Gella
Avanza un poco para verte envuelto en la primera pelea con un trío de extraños caballeros. (VER RECUADRO)

El trío huye momentáneamente así que aprovecha para adentrarte en las ruinas bajando las escaleras. Colócate sobre la baldosa y usa el Steady Doll para empujar la palanca y llegar al otro





Jasna, Vendidurt y Wisrapt

Movimientos

Deathbringer: ataque especial de Jasna contra un objetivo que puede causar su muerte
Heal: Jasna recupera HP de un compañero o de sí mismo
Brass Zapper: ataque físico de Vendidurt contra un objetivo
Wizardry Brand: ataque físico de cualquiera de ellos contra un objetivo
Eraser: Vendidurt anula las protecciones mágicas de un objetivo
Protect: Wisrapt crea una barrera que minimiza los ataques mágicos
Weasel Size: ataque especial Wisrapt que cancela la próxima acción de un objetivo

Estrategia

Estos tipos no son excesivamente peligrosos aunque Jasna (el de la armadura roja) puede provocar la muerte súbita de un personaje con su ataque Deathbringer. Además utiliza el hechizo Heal para curar tanto a sus compañeros como a sí mismo. Por estos dos motivos él debería ser el primero de tus objetivos.
Cuando lo hayas eliminado encárgate de Vendidurt (armadura blanca) y de Wisrapt, armadura azul, en el orden que quieras. En todo caso olvídate de los hechizos de protección ya que Vendidurt se encargará de anularlos con Eraser.

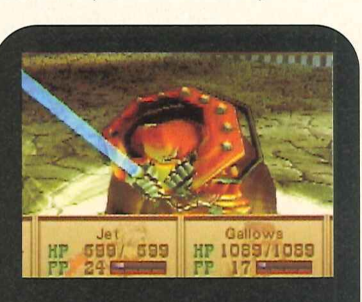
Recompensa

360 puntos de experiencia
420 Gella

lado de la corriente de arena. Tras la puerta sellada mágicamente hay dos cofres con un **Holy Root** y un **Name Tag** así que si te interesan utiliza un Duplicator para abrirla. Para avanzar pasa por la puerta de la izquierda y en la siguiente sala aparta las cajas de madera. Posteriormente golpea el cristal con el boomerang de Jet y cruza la puerta que se abre.
Abre el cofre del final que contiene **2 Lucky Card** y corre para hacer caer el puente. Crúzalo, recoge las **gemas naranjas** y pasa por la puerta. Ve hacia la izquierda pasando de largo de



momento la puerta que hay bajo la cascada de arena y recoge las **gemas blancas** si las necesitas. Detrás de las cajas cercanas hay un cofre con un **Gimel Coin** en su interior así que hazte con él y pasa por la puerta. Al acercarte a las escaleras volverás a enfrentarte con el trío anterior y una tercera vez acompañados por otro caballero. (VER RECUADROS)



Jasna, Vendidurt y Wisrapt

Movimientos

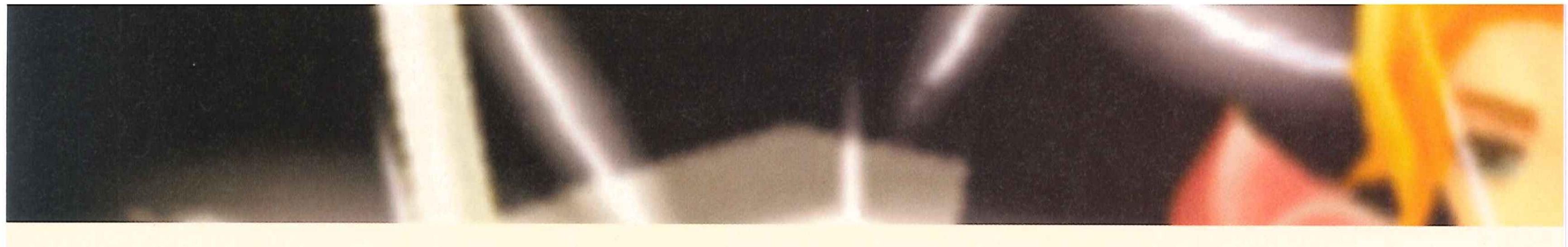
Deathbringer: ataque especial de Jasna contra un objetivo que puede causar su muerte
Heal: Jasna recupera HP de un compañero o de sí mismo
Brass Zapper: ataque físico de Vendidurt contra un objetivo
Wizardry Brand: ataque físico de cualquiera de ellos contra un objetivo
Eraser: Vendidurt anula las protecciones mágicas de un objetivo
Protect: Wisrapt crea una barrera que minimiza los ataques mágicos
Weasel Size: ataque especial Wisrapt que cancela la próxima acción de un objetivo

Estrategia

No hay grandes diferencias respecto al primer enfrentamiento. Los caballeros de colores no han mejorado nada sus tácticas guerreras aunque cuentan con un poco más de vida. Sigue la estrategia anterior si te dio buen resultado o prueba una nueva si te gusta experimentar.

Recompensa

360 puntos de experiencia
420 Gella





Jasna (rojo), Vendidurt (blanco), Wisrapt (azul) y Jasteuch (verde)

Movimientos

Deathbringer: ataque especial de Jasna contra un objetivo que puede causar su muerte
Heal: Jasna recupera HP de un compañero o de sí mismo
Brass Zapper: ataque físico de Vendidurt contra un objetivo
Wizardry Brand: ataque físico de cualquiera de ellos contra un objetivo
Eraser: Vendidurt anula las protecciones mágicas de un objetivo
Protect: Wisrapt crea una barrera que minimiza los ataques mágicos
Weasel Size: ataque especial Wisrapt que cancela la próxima acción de un objetivo
Khordah Avesta: ataque mágico de Jasteuch contra varios objetivos

Estrategia

Al trío de perdedores se le ha unido su líder Jasteuch (armadura verde) quien demostrará su poderío durante el primer turno al utilizar su ataque especial Khordah Avesta. Más vale que tus personajes se defiendan durante ese turno si no quieres salir escaldado. A partir de ese momento las cosas son más o menos como antes: liquida primero a Jasteuch o a Jasna y deja para el final a los más inofensivos Vendidurt y Wisrapt.

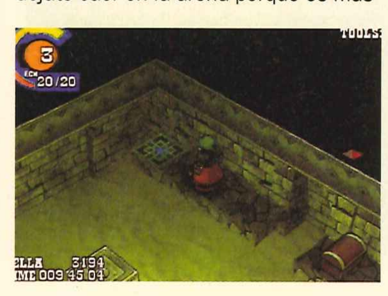
Recompensa

480 puntos de experiencia
560 Gella

Tras estas dos batallas sube las escaleras del norte y pasa por la puerta del final. Recoge las **gemas naranjas**, ve por la izquierda y entra en la habitación en busca del contenido de los cofres: **3 Gella Card** y un **Heal Berry**. Sigue por el pasillo anterior y cruza la puerta del final.
Esta sala es un poco complicada así que sigue al pie de la letra nuestras instrucciones si quieres conseguir todos los ítems. Pisa la baldosa para que empiecen a moverse los bloques. Colócate en el central y cuando se junte con otros dos colócate en el del medio para ir hacia la izquierda. Cuando se junte con otros dos sitúate en el del extremo izquierdo y ve en esa dirección hasta que se una con otros dos bloques. Sitúate en el que se mueve hacia el frente para llegar a un trozo de suelo aislado. Colócate en el que se dirige hacia la baldosa que queda en el rincón y písala.
Regresa al trozo de suelo aislado y ponte sobre el bloque más oscuro que ahora se mueve. Cámbiate al bloque que se dirige al cofre cercano y ábrelo para obtener **2 Seed Powder**.



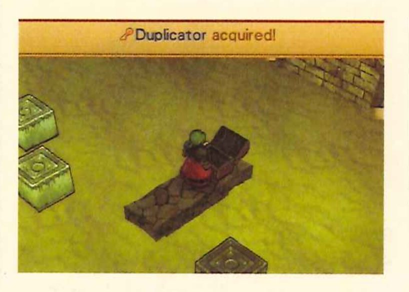
Espera a que los dos bloques se junten por una esquina y pasa al de la derecha. Al final del recorrido móntate en el de abajo y cuando éste se junte con dos sitúate sobre el de la derecha para llegar un nuevo cofre que contiene un útil **Duplicator**.
Móntate en el bloque más oscuro para llegar hasta la baldosa y písala. Luego déjate caer en la arena porque es más rápido que desandar el camino.



Desde el principio colócate sobre el bloque de la derecha, pasa al contiguo cuando se junten y abre el cofre cuando llegues a él para conseguir **4.000 Gella**. Déjate caer de nuevo en la arena.
Colócate en el bloque azul de la izquierda que te lleva directamente a la salida de la sala.
Ahora tienes que sincronizar tu avance con el movimiento ascendente y descendente de los bloques ya que si desaparece el que te sostiene volverás al principio. Recoge las **gemas blancas** cuando llegues al final y no dudes en pasar por la puerta.



En este pasillo hay dos cofres que contienen un **Gimel Coin** y un **Soul Feather**, y dos puertas. Pasa por la que está abierta para entrar en una habitación en la que tienes que hacer lo mismo que en la anterior. Al llegar a tierra firme empuja la palanca para desbloquear la puerta que comunica con el pasillo.
No pases por ella, sube un tramo de escaleras ignorando el interruptor del suelo y la puerta cerrada. Asciende por el siguiente tramo y cruza la puerta para volver a enfrentarte con un "amigo". (VER RECUADRO)

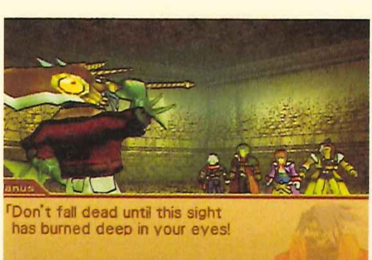


MUNDO

Enemigos: Cursed Corpse, Trilobite
Si conseguiste sobrevivir a la pelea aparecerás fuera del Sand Canal, en otra parte del mundo. Llama a tus caballos si compraste algún Call Whistle y dirígete todo recto hacia el oeste. Busca un nuevo poblado al pie de las montañas.

LITTLE ROCK

Lugares de interés: Saloon The Rolling Stone y armería de Anette
Objetos importantes: 1 Dragon Fossil y 1 Duplicator
Objetos secundarios: 1 Heal Berry, 1 Mini Carrot, 1 Name Tag y 1 Gimel Coin
Entra en la mina de la derecha y busca un **Dragon Fossil** dentro de uno de los barriles. Ve al otro lado del pueblo y destroza las cajas situadas cerca de la armería para conseguir un **Duplicator**.
Entra en la armería para mejorar tus armas y antes de salir no te olvides de coger el **Mini Carrot** que hay en un barril. Sube las escaleras situadas a la izquierda del poblado para entrar en una cueva: dentro encontrarás un **Name Tag**. Sal de ella, dirígete a la





Janus

Movimientos

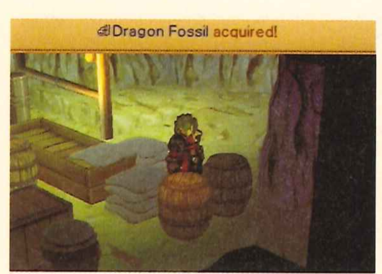
Dark Spear: ataque físico contra un objetivo
Proton Beam: ataque especial contra un objetivo
Ultranegative Rainbow: ataque final contra varios objetivos

Estrategia

Olvídate ganar este combate porque es imposible. Lo único que puedes y debes hacer es mantenerte con vida durante tres turnos, momento en el cual Janus utilizará su ataque definitivo Ultranegative Rainbow. No seas tan suicida como para dispararle ya que contraatacará con Dark Spear. Limítate a mantenerte en buen estado de salud y de proteger a tus personajes con Protect y Shield para llegar al tercer turno en perfectas condiciones.

Recompensa

0 puntos de experiencia
0 Gella



derecha y sobre el porche del saloon hay un barril que contiene un siempre útil **Heal Berry**.
Entra en el saloon y busca en el dormitorio de arriba un **Gimel Coin**. Charla con Gaspar, el viejo sentado, para que te indique la localización de un santuario. Si quieres más pistas dialoga con Kovahn, el tipo que lleva el vestido de amarillo.



MUNDO
Enemigos: Cursed Corpse, Trilobite
Al salir del pueblo rodea la montaña que queda hacia el norte y tras un largo trecho encontrarás una nueva mazmorra para explorar.

GLIMMERING EMBLEM
Enemigos: Hobgob, Fairylight
Jefes: Mono-eye Titan y Hecto-eye Titan
Objetos importantes: 1 Duplicator y 1 Growth Egg y 1 Flash Hit
Objetos secundarios: 2 Heal Berry, 1 Mini Carrot, 2 Lucky Card, 3 Gella Card, 1 Gimel Coin y 4.200 Gella
Al entrar encontrarás escaleras a ambos lados y una puerta al fondo tras la que hay una habitación sin interés de momento.
Sube las escaleras de la izquierda y



pasa por la puerta. Empuja un bloque gracias al Steady Doll de Gallows y luego activa el cristal con la herramienta de Jet. Cruza la puerta que se ha abierto y forma una pasarela con los tres bloques de piedra para alcanzar la puerta del otro lado de la habitación. Abre el cofre que contiene **3 Gella Card** y colócate en el borde del otro lado equipado con el Freezer Doll de Gallows: congela la ventana para que entre luz e ilumine la esfera de cristal de abajo. Déjate caer y regresa por la puerta al vestíbulo.
Sube ahora por las escaleras de la derecha y tras pasar por la puerta abre el cofre que almacena **4.200 Gella**. En la siguiente habitación utiliza la herramienta Tindercrest de Virginia para encender las antorchas apagadas de manera que parezcan un reflejo de las que hay al otro lado del cristal. Destruye dicho cristal corriendo o con una bomba y pasa por la puerta que se ha abierto. Abre los cofres con el Steady Doll para conseguir **2 Heal Berry** y un **Mini Carrot** antes de continuar. Usa de nuevo el Freezer Doll contra la ventana para que se ilumine



la otra esfera de cristal, y ahora ya puedes dejarte caer y pasar por la puerta que se acaba de abrir.
Rompe el cristal a la vez que recoges las **gemas naranjas** y cruza la puerta del final. Otra vez te encuentras con un par de escaleras, esta vez de mano, y una puerta al frente.
Asciende por las escaleras de la izquierda para hacerte con las **gemas blancas** y con las **2 Lucky Card** del interior del cofre. Pasa por la puerta, ignora de momento el interruptor del suelo y mueve los tres bloques para formar una pasarela que te permita llegar al otro lado de la habitación. Ahora mueve uno de los bloques de este lado de manera que el bloque que copia sus movimientos se sitúe sobre el interruptor del suelo. Cruza la puerta





que se ha abierto y haz caer los dos bloques con el Steady Doll. Forma una pasarela y antes de cruzar la puerta vuelve a usar dicha herramienta para abrir el cofre que contiene un **Growth Egg**. Recoge las **gemas blancas**, empuja la palanca y déjate caer sobre la hilera de **gemas naranjas**. Vuelve por la puerta a la sala de las dos escaleras de mano.
Sube ahora las de la derecha, coge las **gemas blancas** si quieres y sigue por la puerta. Desplaza el bloque de abajo de manera que el superior que imita su movimiento se coloque sobre el interruptor que abre la puerta. En la siguiente habitación tienes que volver a encender las antorchas con la herramienta de Virginia de manera que sean un reflejo de las que hay al otro



lado del cristal. Aunque ahora, además, tienes que hacer desaparecer la caja de madera de la derecha para que el reflejo sea perfecto. Rompe el cristal antes de todo para tener una perspectiva completa y pasa por la puerta cuando se haya abierto.
Consigue el **Duplicator** y el **Gimel Coin** de los dos cofres que aquí se encuentran y cruza la siguiente puerta. Hazte con las **gemas blancas**, empuja la palanca y salta sobre las **gemas naranjas**. Pasa por la puerta que ha quedado al descubierto, destruye el cristal del siguiente pasillo y avanza por la siguiente puerta. Durante la secuencia de vídeo obtienes el medium **Flash Hit** y enseguida debes enfrentarte a un ojeroso enemigo. (VER RECUADRO)



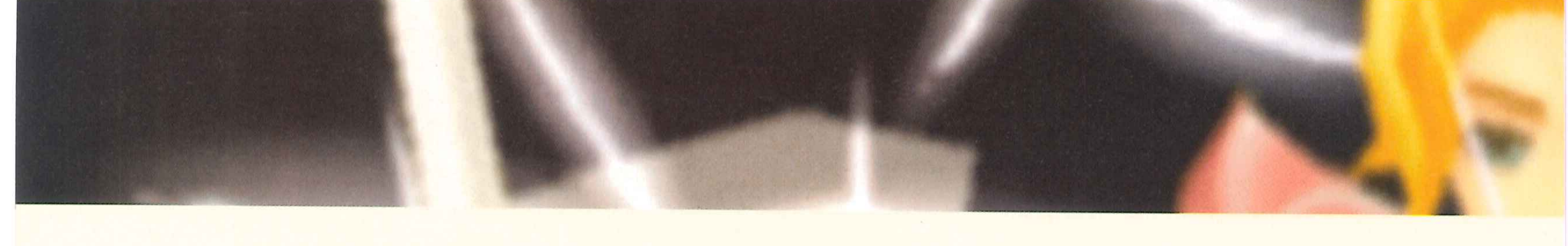
Mono-eye Titan
Movimientos
Eyeball: ataque físico contra un objetivo
Dark Matter: ataque elemental de oscuridad contra un objetivo
Estrategia
Un nuevo combate con truco. Este monstruo es vulnerable a la magia elemental de luz y precisamente el medium que acabas de conseguir cuenta con un poderoso hechizo de este tipo llamado Spectre. Pero antes de empezar a atacarle como un loco consigue los FP suficientes para que Gallows pueda realizar la combinación Extension + Reflect de forma que los ataques Dark Matter resulten totalmente inofensivos.
Recompensa
900 puntos de experiencia
1.100 Gella
1 Dark Ring

Al derrotarlo pasa por la siguiente puerta y acércate al objeto giratorio para activar una secuencia de vídeo. Luego vuelve por donde viniste para luchar contra la versión blanca del enemigo anterior. (VER RECUADRO)



MUNDO
Enemigos: Cursed Corpse, Trilobite
Al derrotar al segundo monstruo tuerto se activará una secuencia de vídeo protagonizada por los antagonistas del juego. Cuando recuperes el control de tu grupo en el exterior regresa a Little Rock por el mismo camino que seguiste para llegar hasta aquí.

LITTLE ROCK
Lugares de interés: Saloon The Rolling





Hecto-eye Titan

Movimientos

Eyeball: ataque físico contra un objetivo

Dark Matter: ataque elemental de oscuridad contra varios objetivos

Estrategia

Este combate debería ser casi una copia del anterior aunque con unas pequeñas diferencias: mientras que Mono-eye Titan era vulnerable al elemento luz, Hecto-eye Titan lo es a la oscuridad; su ataque Dark Matter afecta esta vez a todos los personajes y no sólo a uno; y cada vez que le dispares contraatacará a dicho personaje con Dark Matter. Pon en práctica la siguiente estrategia y lo derrotarás sin despeinarte. Vuelve a utilizar la combinación Extension + Reflect para que tus personajes reflejen el hechizo Dark Matter contra Hecto-eye Titan de manera que se dañe a sí mismo. De esta manera se matará él solo pero si quieres acelerar las cosas dispárale para que contraataque con Dark Matter: el hechizo rebotará también en tu escudo mágico.

Recompensa

1.200 puntos de experiencia
1.400 Gella
1 Mini Carrot

Stone y armería de Anette
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
En las calles, cerca de la armería, encontrarás a Goodwin: charla con él para que te mencione la existencia de un laboratorio en el noroeste. Realiza todos los preparativos antes de partir y sal del pueblo.

MUNDO
Enemigos: Cursed Corpse, Trilobite
Regresa hasta Glimmering Emblem pero pásalo de largo en dirección oeste. Si buscas un poco más adelante encontrarás Doomed to Obscurity, el escenario del prólogo de Jet. Desde este punto ve hacia el suroeste pasando de largo las



montañas para localizar la instalación científica.

LEYLINE OBSERVATORY
Enemigos: Cursed Corpse, Targum, Comic Book, Bonedrake, Mimic
Jefe: Asgard
Objetos importantes: 1 Radar, 1 ID Card, 2 Dragon Fossil, 1 Holy Ankh y 1 Taped Photo
Objetos secundarios: 2 Heal Berry, 3 Magicleanser, 1 Lucky Card, 1 Gella Card, 3 Call Whistle, 1 Gimel Coin y 4.500 Gella.
Parece ser que Jet ya ha estado antes en este lugar. Avanza hasta el siguiente pasillo y entra en el vestíbulo de la izquierda. Lee atentamente los libros de las estanterías, abre los cofres para conseguir **2 Heal Berry** y una **Lucky Card** y por último registra



las taquillas para encontrar la herramienta **Radar** de Jet que resulta muy útil para localizar objetos. Vuelve al pasillo y pasa por la puerta de enfrente. Acércate al ordenador e introduce la contraseña "Inkapilia" para poner en marcha los ascensores. Regresa otra vez al pasillo y sube al ascensor por la puerta del final.



En el piso de arriba pasa por la primera puerta de la derecha, busca un **Dragon Fossil** en la taquilla de enfrente y abre los cofres para hacerte con **3 Call Whistle** y **3 Magicleanser**. Sal al pasillo, entra en la habitación para coger las **gemas naranjas** y la **ID Card** que hay sobre la mesa y utilízala en la consola del pasillo para abrir la puerta del ascensor contigua.
Sube al piso de arriba y entra primero en la habitación de la izquierda donde encontrarás varias **gemas blancas** y tres cofres que almacenan un **Gella Card**, un **Gimel Coin** y **4.500 Gella**. Vuelve al pasillo y entra en la habitación que hay un poco más adelante a la izquierda para conseguir unas **gemas naranjas**. Abre los cofres que contienen un **Holy Ankh** y un **Dragon Fossil** antes de abandonar la sala. Dobla la esquina y entra en una



sala donde tomas el control de Virginia. Charla con Clive y Gallows, luego examina los ordenadores y por último habla con Jet para que recuerde la localización de un pasadizo secreto. Ve por allí y cruza la sala de las cápsulas sin olvidarte de examinar las librerías para encontrar la contraseña



que desactiva el láser del siguiente pasillo. Introduce "Guiding Word" en la consola y continúa hasta la siguiente sala. Examina la media foto que hay sobre la mesa y utiliza la que tienes en el inventario (Right Half) para unirlas (**Taped Photo**) y activar una secuencia de vídeo que finaliza con un cruento combate. (VER RECUADRO)



Asgard

Movimientos

Iron Fist: ataque físico contra un objetivo

Barrier Knuckle: ataque físico contra un objetivo

High-power barrier: crea una barrera totalmente impenetrable

Estrategia

Un consejo antes de empezar y que deberías poner en práctica con todos los jefes que proporcionen una recompensa superior a los 1.500 Gella: utiliza un Gella Card sobre Asgard para doblar la cantidad obtenida al finalizar el combate. Este tipo es menos duro de lo que parece ya que sus dos ataques, Iron Fist y Barrier Knuckle no son excesivamente potentes. Sin embargo a mitad de la batalla utilizará su High-power barrier que lo convierte en invulnerable durante un tiempo. Hasta que ocurra eso procura hacerle el máximo de daño y cuando recurra a dicha barrera aprovecha para lanzarle los hechizos Fragile, Decelerate y Feeble Mind de manera que mengües sus defensas. Llegará un momento en que aparezca en pantalla el mensaje Optimized data. Esto quiere decir que durante el siguiente turno, y a menos que vuelva a utilizar High-power barrier, Asgard será vulnerable de nuevo. Cuando le hayas dañado tu enemigo golpeará el suelo creando una grieta y dejando inconscientes a tus personajes.

Recompensa

2.000 puntos de experiencia
2.400 Gella
1 Gimel Coin

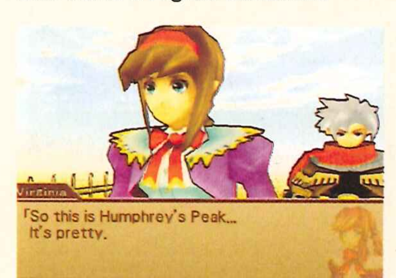
MUNDO
Enemigos: Cursed Corpse, Trilobite, Twin Tail, Moss Fungus
Los Schoroedingers salvan a tu grupo de una muerte segura en el último momento. Una vez fuera del complejo científico sigue atentamente las secuencias de vídeo ya que proporcionan información sobre tu próximo destino: el pueblo natal de Clive. Para llegar hasta allí basta con que cruces el puente situado al sur y



continúes caminando un pequeño trecho en esa misma dirección.

HUMPREY'S PEAK

Lugares de interés: Casa de Clive y armería de Canceco
Objetos importantes: Adventure 1
Objetos secundarios: 1 Potion Berry y 1 Grab Bag
La casa de Clive es la más grande, la del tejado azul. Antes de entrar pásate por la armería y busca un **Potion Berry** dentro de un barril. Charla luego con Albert, el tipo situado al lado del muñeco que guarda la partida, para enterarte qué son exactamente esos extraños muñecos.
Entra por fin en casa de Clive para conocer a su hija Kaitlyn y su mujer Catherine. Tras las presentaciones controlarás a Virginia: examina la



Taped Photo del inventario para resolver el enigma. Además, durante la secuencia de vídeo conocerás dos posibles lugares a los que ir.
Cuando tu grupo haya descansado registra la habitación para conseguir un **Grab Bag** y vuelve al salón. Charla con madre e hija para conocer la localización de ambos sitios.



Selecciona a Clive y vuelve a hablar con la niña para que te entregue el **Adventure 1**. Es más, si Clive dialoga con los lugareños, le proporcionarán información adicional como ocurre con el viejo Ricardo: charla con él para que te mencione unos bosques.

MUNDO

Enemigos: Twin Tail, Moss Fungus
Dirígete hacia el oeste desde el pueblo y cruza las vías. Justo allí se encuentra la estación que mencionó Kaitlyn.



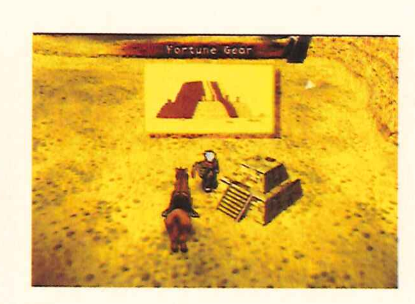
EAST HIGHLANDS - DUNE CANYON

Objetos importantes: 1 Duplicator
Objetos secundarios: Ninguno
Gasta los 200 Gella que vale el billete para Dune Canyon y móntate en el tren cuando llegue. Examina uno de los barriles de dicha estación para encontrar un **Duplicator** y charla con el oficial del ferrocarril para que te mencione la existencia de un monstruo llamado Diobarg. Vuelve a hablar con él para que te indique por donde tienes que buscar el santuario.



MUNDO

Enemigos: Twin Tail, Crab Bubbler
Utiliza un Call Whistle para que reaparezcan tus caballos. Móntate en ellos y cabalga hacia el este siguiendo la vía del tren. Cuando llegues al túnel examina la zona derecha para encontrar el edificio.
Antes de entrar te recomendamos cabalgar alrededor del santuario hasta que aparezca un símbolo de exclamación (!) verde sobre la cabeza de tu personaje. No canceles el



encuentro y lucha contra el monstruo que aterroriza a los habitantes de la zona. (VER RECUADRO)



Diobarg

Movimientos
Ram: ataque físico contra un objetivo
Paralysis Bite: ataque contra un objetivo que provoca parálisis (paralysis)

Estrategia
Para luchar contra este bicho ten inmunizados contra la parálisis a todos los miembros que puedas de tu grupo equipando sus mediums con los gears Blue Bracer: de esta manera anularás por completo los efectos de Paralysis Bite, su ataque más peligroso. Su otro ataque, llamado Ram, apenas hará cosquillas al personaje que lo sufra.
Diobarg es vulnerable tanto al hielo como al viento así que ya sabes con qué magia elemental atacarle. Si además reduces su defensa mágica con Feeble Mind y su defensa física con Fragile, este combate no supondrá ningún reto.

Recompensa
3.500 puntos de experiencia
3.800 Gella
15 Dragon Fossil

Tanto si decides luchar contra Diobarg como si no, tus siguientes pasos deberían conducirte al interior del santuario.

FORTUNE GEAR

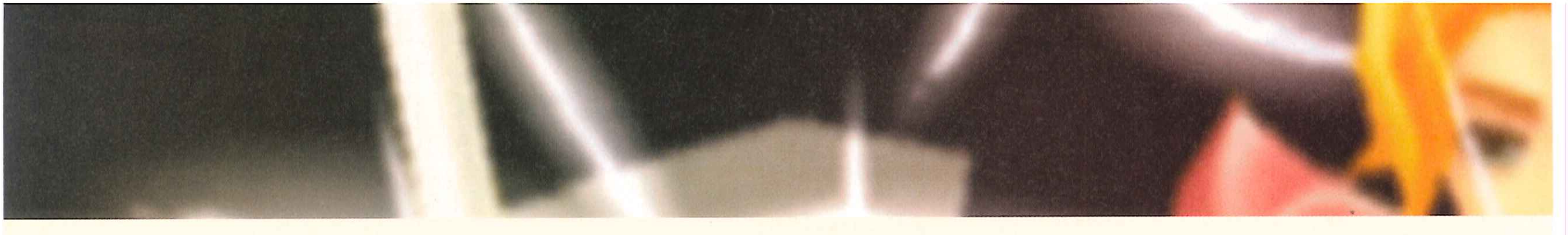
Enemigos: Griffin, Critter
Jefes: Olivier y Janus
Objetos importantes: 1 Lucky Hand, 2 Duplicator, 1 Growth Egg y Adventure 2
Objetos secundarios: 3 Call Whistle, 3 Lucky Card, 1 Gimel Coin y 5.000 Gella
Pasa por la puerta del fondo en cuanto puedas, sube por cualquiera de las escaleras de los lados y abre la puerta sellada mágicamente con un Duplicator. Dentro encontrarás un cofre normal con un **Groth Egg** y uno negro que al abrirlo te informa sobre la cantidad de cofres que hay en todo el juego (320) y los que has abierto hasta ahora. Sal de la habitación, baja las escaleras y pasa por la puerta que hay



debajo de ellas.
Recorre el pasillo cruzando la puerta del final para llegar a una habitación rompecabezas: activa los cristales de manera que hagas parejas de colores. Tendrás que realizar dicha asociación en dos ocasiones para que se abra la puerta. Antes de recoger las **gemas naranjas** entra en la habitación de la derecha donde encontrarás varias **gemas blancas** y tres cofres que contienen **3 Lucky Card**, el **Adventure 2** y **5.000 Gella**. Regresa al pasillo y pasa por la puerta del final para resolver un rompecabezas igual que el



anterior aunque tendrás que andar de puntillas (pulsa el botón ●) si no quieres caer en los agujeros que se forman en el suelo. Tras la puerta que se abre te espera un enemigo muy marrano. (VER RECUADRO)





Olivier

Movimientos

Bwaaargh!: ataque contra varios objetivos que provoca enfermedad (disease)
Prohibited Play: ataque contra varios objetivos que provoca envenenamiento (poison)

Estrategia

No se puede decir que Olivier sea un ejemplo de salubridad: su vómito enferma y sus mocos. envenenan. Que los mediums de los personajes estén equipados con Moonstone es fundamental ya que anula los efectos del veneno. El caso de la enfermedad no es tan grave ya que a pesar de que te imposibilita curar a tus personajes Olivier no los daña directamente. Si no puedes evitar los efectos utiliza Medicine y Antidote o el hechizo Clearance.
Ni se te ocurra utilizar los hechizos basados en cualquiera de los elementos porque tu enemigo los absorberá. Así que limítate a dispararle y lánzale Fragile para facilitarte algo las cosas.

Recompensa

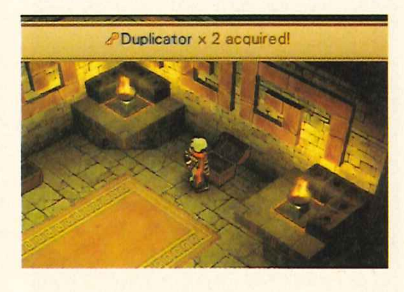
800 puntos de experiencia
1.000 Gella
1 Hazel Spring

Accede a la siguiente sala donde hay varias **gemas blancas** y un puzzle que resolver. Pisa cualquiera de las antorchas para ver cómo circula entre ellas una llama azul. Luego congela tres de las antorchas con el Freezer Doll de Gallows y deja como estaba la que se encuentra más cercana a la puerta que tienes que abrir.
Acércate a dicha antorcha para que vuelva a rebotar la llama azul y





finalmente se quede quieta mientras se abre la puerta.
Llega al pasillo, recoge las **gemas naranjas** y busca tras la esquina un cuadrado marrón que sobresale de la pared: corre y choca contra él para que se abra una puerta que hay un poco más atrás. Entra en la habitación para encontrar tres cofres que contienen un **Gimel Coin**, **2 Duplicator** y **3 Call Whistle**. Regresa al pasillo y cruza la puerta del fondo.
Tienes que emparejar otra vez cristales



de colores pero a toda prisa ya que cuando actives uno apenas durará unos segundos encendido. Corre o utiliza el Steady Doll de Gallows para facilitarte las cosas y pasa por la puerta que se abre. Cruza la siguiente sala y prepárate para el reencuentro con tu enemigo más acérrimo. (VER RECUADRO)

Cuando todo parece perdido Janus se va sin rematar a tu grupo y antes de abandonar el santuario obtienes el medium **Lucky Hand**.

MUNDO
Enemigos: Twin Tail, Crab Bubbler





Janus

Movimientos

Dark Spear: ataque físico contra un objetivo
Proton Beam: ataque especial contra un objetivo
Negative Rainbow: ataque especial contra varios objetivos

Estrategia

¿Es que este chico nunca descansa? Janus ha regresado con fuerzas renovadas y dispuesto a hacértelo pasar muy mal. Para empezar ni se te ocurra lanzarle ningún hechizo de ataque porque el tipo está muy bien protegido y rebotará afectando al personaje que lo haya lanzado. Lo primero que deberías hacer es eliminar todas sus defensas mágicas con Eraser. Gracias a dicho hechizo Janus volverá a ser lo que era y tantos tus ataques físicos como de magia elemental le harán el daño habitual. Prueba a lanzarle Feeble Mind y Fragile para facilitarte las cosas y mantén a tus personajes por encima de los 400 HP si no quieres llevarte una sorpresa desagradable por culpa de su Negative Rainbow.

Recompensa

1.600 puntos de experiencia
1.700 Gella

Regresa a la estación de tren por el mismo sitio que viniste, es decir, sigue las vías de tren hasta llegar a ella.



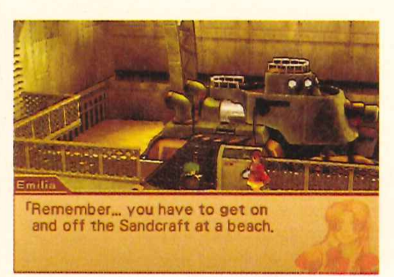
DUNE CANYON - MIDLAND STATION
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Aunque el destino más lógico sería Humprey's Peack tras viajar a la estación de East Highlands, te proponemos dar un rodeo para realizar



un par de cosas que te beneficiarán en el futuro. Así que compra un billete para Midland Station por 520 Gella.

MUNDO
Enemigos: Balloon, Gob, Beast Slug, Spartoi
¿Recuerdas el poblado Jolly Koger? Pues acércate allí siguiendo primero la vía de tren, cruzando luego el puente de la derecha y caminando un trozo hacia el suroeste.

JOLLY KOGER
Lugares de interés: Saloon The Belle Star y armería de Emilia
Objetos importantes: 1 Migrant Seal
Objetos secundarios: Ninguno



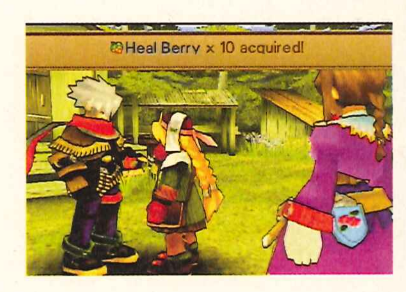
Utiliza el Radar de Jet para localizar un objeto dentro del contenedor de metal grande situado a la derecha de la entrada. Coloca una bomba de Clive para abrir un agujero y abre el cofre que se encuentra dentro para conseguir un **Migrant Seal**. Si seguiste nuestros consejos y mataste al Diobarg cerca del santuario Fortune Gear tendrás en tu inventario los Dragon Fossil necesarios (15) para comprarle el **Sandcraft** a Emilia, la dueña de la armería. ¡A partir de ahora podrás viajar por las zonas arenosas montado en este curioso vehículo!

MUNDO
Enemigos: Balloon, Gob, Beast Slug, Spartoi, Saracenian

Utiliza un Call Whistle para llamar a tus caballos y móntate en ellos. Cruza el puente del norte y luego salta por encima de la grieta. Rodea todo el bosque hasta encontrar un curioso jardín.



THE SECRET GARDEN
Objetos importantes: 1 Duplicator
Objetos secundarios: 10 Heal Berry
Busca un **Duplicator** dentro de un barril de la cabaña y luego dialoga con la chica para que te encargue una misión: investiga en el noroeste qué es lo que hace llorar a sus flores. Florina, que es así como se llama la chica, te da **10 Heal Berrys** como pago anticipado.



MUNDO
Enemigos: Saracenian
Rodea de nuevo el bosque pero a la inversa y, cerca de la grieta pero sin cruzarla, rastrea la parte derecha para encontrar un laberinto.

DECAYING LABYRINTH
Enemigos: Undead Reptile, Rachael, Rat Monkey
Jefes: Ring Keeper
Objetos importantes: 1 Corpse Ring
Objetos secundarios: Ninguno



Sube por las escaleras, pasa por la puerta y avanza por los pasillos. Zigzaguea por el camino cuando sea necesario y en la siguiente sala empuja el bloque para poder pisar la baldosa del centro. Aparta el bloque que te impide llegar a la puerta que se ha abierto y pasa por ella. Desciende por las escaleras, cruza la puerta de abajo y en el pasillo pisa la baldosa para abrir la puerta del fondo. Avanza por el siguiente pasillo y al cruzar la puerta ésta se cerrará dejándote atrapado. Antes de abrir el cofre prepárate porque te espera un encarnizado combate.
(VER RECUADRO)



Ring Keeper
Movimientos
Mighty Swing: ataque físico contra un objetivo
Phantom Hazard: ataque elemental de oscuridad contra varios objetivos
Anti-Arcana Zone: anula las habilidades mágicas de sus enemigos
Estrategia
Esperemos que tus personajes hayan subido como mínimo al nivel 25 para que en el primer turno Gallows pueda utilizar la combinación Extension + Protect. De esta manera minimizarás los daños producidos por su ataque Phantom Hazard. Intenta dañar a Ring Keeper con los ataques más poderosos del resto de personajes ya que como suele contraatacar con Mighty Swing no vale la pena arriesgarte si no le haces mucho daño. La magia elemental de luz es la que le causa más daño así que aumenta en seguida los FP de Gallows para que pueda lanzarle Spectre. En algún momento recurrirá a Anti-Arcana Zone de forma que ninguno de tus personajes puedan utilizar magia... mientras que él sí que podrá usar sin restricciones Phantom Hazard. Pero si has protegido debidamente a tu grupo conseguirás derrotar sin excesivos problemas a Ring Keeper.
Recompensa
3.900 puntos de experiencia
4.000 Gella



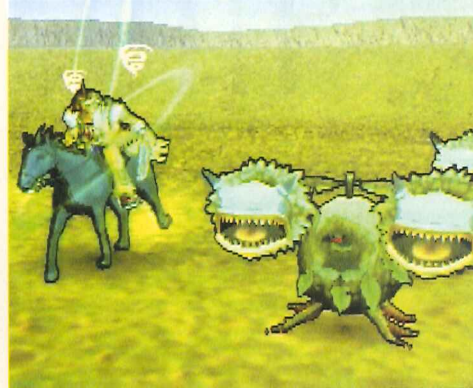
Se te da la opción de escoger si quieres coger o no el **Corpse Ring**. Responde que sí y hasta que salgas del laberinto tu salud se reducirá a 1 HP, tu vitalidad bajará a cero y no podrás curarte ni guardar la partida. Como es obvio te conviene evitar la máxima cantidad de encuentros posible pero también deberías consumir con sabiduría los puntos de tu medidor ECN ya que la salida del laberinto está muy lejos.
Pasa por la puerta del fondo y corre por el pasillo sin perder tiempo para llegar a la puerta del final. Cruza la siguiente sala y, si antes de llegar a la



puerta que hay sobre la escalera se va a producir un encuentro, puedes optar por caer al vacío: de esta manera volverás al principio de la habitación pero no tendrás que luchar. Piensa en utilizar esta táctica siempre que quieras evitar una pelea. Si tienes que luchar equipa a Gallows con el medium Flash Hit y utiliza la combinación Extension + Spectre ya que todos los habitantes del laberinto son débiles a la magia elemental de luz.
En la siguiente habitación tienes que pisar cuatro baldosas para abrir la



puerta del frente y empujar los bloques que obstaculizan el camino. Utiliza el Steady Doll de Gallows para lanzarlos al vacío. Tras pasar por la puerta sube las escaleras de la derecha y cruza la puerta de arriba. Atraviesa el siguiente pasillo que gira a la izquierda y cruza el puente. Zigzaguea por el camino y evita los combates pulsando ●.
Tienes que pisar seis baldosas para que se abra la puerta pero los bloques de piedra dificultan tu tarea: empújalos o lánzalos al vacío con el Steady Doll de Gallows y pasa por dicha puerta cuando sea posible. Recorre el pasillo girando cuando se curve y atravesando la puerta del



final. Sube las escaleras, pasa por la puerta de arriba y zigzaguea por la siguiente zona. Pulsa ● cuando aparezca el signo ! sobre la cabeza del personaje y pisa la baldosa para que se abra la puerta. Pasa por ella, déjate caer al piso inferior y cruza la siguiente puerta. Por último sube los escalones para salir al exterior: el Corpse Ring se evapora y tus personajes vuelven a la normalidad.

MUNDO
Enemigos: Saracenian
Ahora que has acabado con la misión encargada por Florina regresa a su jardín rodeando el bosque.

THE SECRET GARDEN
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Tras informar a la chica de lo ocurrido en el laberinto ésta se prestará a cultivar plantas para ti. Consulta el manual del juego para conocer cómo funciona el sistema de plantación y recolección de plantas curativas.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

La última entrega de la saga *ISS* llega a nuestro país más espectacular que nunca... aunque para realizar las jugadas más impresionantes necesitarás conocer algunos secretos que aquí te desvelamos.

8 JUGADORES
MEMORIA 678 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **59,95 EUROS**

EL JUEGO

PASES Y CENTROS

Dependiendo de tu estilo puedes realizar un juego horizontal basado en el pase al primer toque o jugar con mayor verticalidad buscando a tu delantero centro con pases largos:

El pase normal a un compañero se realiza con ✖. De esta manera el pase resulta más fácil de controlar y más difícil de perder, pero también crea menos peligro. Por otro lado con la combinación L1+✖ el jugador que lleve la pelota hará una pared con un compañero para que le devuelva la pelota. Ésta es una jugada ideal para descolocar a la defensa rival ya que suele dejar a tu jugador en una buena posición para rematar.

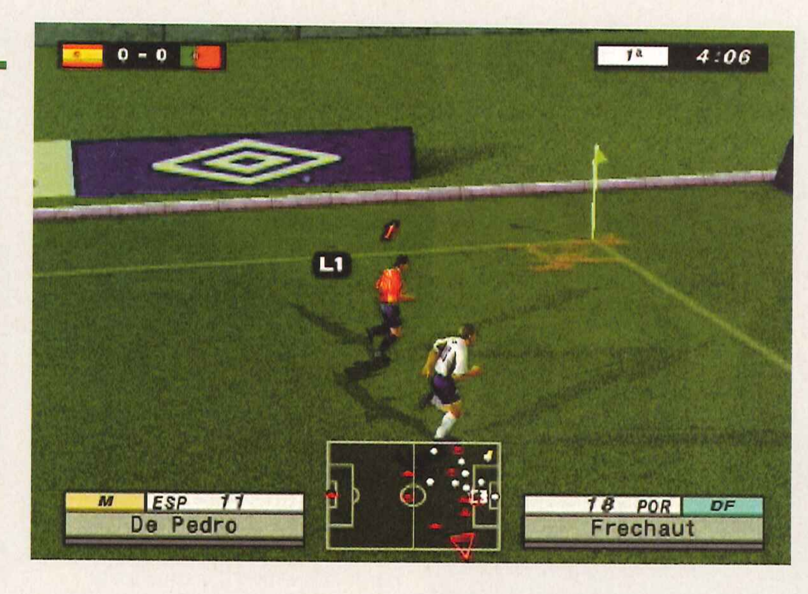


Si quieres hacer un pase largo por alto debes usar ●, lo que es perfecto para centrar después de una incursión por la banda. También resulta recomendable recurrir a este tipo de pase en horizontal cuando una banda esté demasiado poblada de jugadores:



pasa la pelota de un lateral al otro y seguro encontrarás más huecos en esa banda. Por último puedes intentar que uno de tus centrales le pase el balón a uno de tus delanteros por alto pero esta jugada suele ser desbaratada por los defensas contrarios.

Para hacer pases al hueco debes pulsar ▲, opción que bien utilizada



puede abrir muchas defensas pero que también se lo pone más fácil para rechazar el balón a los equipos con mucha gente atrás.

El centro al área por alto se realiza con ● una vez has llegado al borde del campo. No presiones mucho el botón para evitar que el balón adquiera demasiada potencia y acabe sobrepasando a tus delanteros. Si estás más cerca del área que del lateral del campo puede interesarte realizar un centro raso: pulsa dos veces seguidas ● de manera que tus jugadores atacantes lleguen de cara al



balón y con ventaja para rematar.
Por 5.000 puntos puedes comprar la acción llamada "Lanzamiento con el otro pie" más conocida como "ravona". Si pulsas R2+L2+● conseguirás realizar este curioso centro que popularizó Maradona. Aunque te avisamos que por muy espectacular que sea no conseguirás mejores resultados que con un centro tradicional.

REMATES

No hay nada que dé más rabia que realizar una jugada maestra y que el balón acabe en manos del guardameta o, lo que es peor, en las de uno de los espectadores. Así que lo mejor es que domines todas las posibilidades de disparos:



Los tiros normales a puerta, sin más complicaciones, sólo requieren apretar ■. Cuidado con el ímpetu al llegar a portería porque el botón es bastante sensible y es fácil que la barra de fuerza se llene demasiado y tu chute acabe en alguna de las gradas. El disparo va en la dirección que tú le marques con la cruceta o el joystick analógico izquierdo, así que cuanto más lo sostengas mayor ángulo llevará el balón.

Si compraste el "Lanzamiento con el



otro pie" o "ravona", puedes pulsar R2+L2+■ para realizar este sorprendente disparo. Como ocurre con el chute normal es fácil que la pelota salga desviada si dejas que la barra de fuerza se llene demasiado.

JUGADAS DE ESTRATEGIA

Una falta directa o un saque de esquina pueden decantar a tu favor un partido igualado. No desprecies las jugadas de estrategia e intenta sacarles el máximo provecho:



Cuando seas objeto de una falta cerca del área podrás realizar un lanzamiento directo. Dos flechas sobre impresionadas muestran la dirección y la altura que tomará la pelota. Para realizar un disparo imparable intenta hacer pasar la pelota por encima de la barrera dándole efecto con L2. Pulsa ■ para disparar pero no llenes al máximo la flecha que indica la potencia para que la pelota caiga en picado al



superar la barrera.
Si prefieres la efectividad al virtuosismo apunta directamente al lado de la portería que protege la barrera y realiza un disparo totalmente raso. Verás como la pelota pasa por en medio de las piernas de los jugadores y el portero será incapaz de alcanzarla.



Por 5.000 puntos puedes comprar la acción llamada "Super saque de falta". Si pulsas R2+■ el jugador que chute la falta se colocará en la misma posición que adopta Roberto Carlos y golpeará a la pelota igual que él.



Para dotar de peligro a un saque de esquina es conveniente que le des efecto gracias a L2. Apunta a alguno de los jugadores que mejor vayan de cabeza y pulsa ● para realizar el saque. Aunque una forma alternativa y muy efectiva de lanzar un corner consistiría en bajar la flecha de la altura hasta abajo del todo y pulsar inmediatamente ●: si el jugador que esté colocado en el primer palo consigue golpear la pelota es muy probable que sorprenda al portero y acabe alojada dentro de la portería.

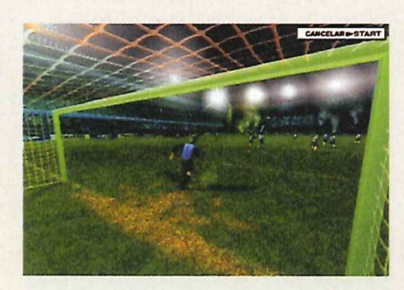
DEFENSA

Para poder enfrentarte con ciertas opciones de victoria a los equipos más ofensivos, además de colocar a tus



jugadores correctamente es esencial dominar los movimientos de defensa:

Si quieres interceptar el balón y llevártelo controlado prueba a pulsar ✖ de forma que tu jugador coloque su pierna en la trayectoria del jugador contrario. Ésta es la acción defensiva más eficaz aunque procura realizarla



de frente o lateralmente, nunca de espaldas, para evitar que tu jugador haga una falta punible con tarjeta amarilla.

Si te gusta el juego duro pulsa ● para



realizar una segada desde el suelo llevándote por delante lo que encuentres. Bien realizada puede cortar de raíz jugadas peligrosas pero si la realizas por detrás provocarás una falta y tu jugador será sancionado con una tarjeta amarilla.

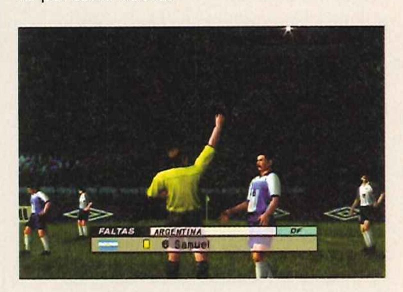
Si el jugador que presiona es más rápido que el rival que conduce la pelota se producirá un forcejeo con tirones de camiseta incluidos. Si tienes suerte podrás quitarle el balón pero no confíes mucho en ello e intenta colocar a algún compañero delante para que aproveche la situación y se lleve el esférico. Ni se te ocurra pulsar ✖ o ● ya que tu jugador le hará una zancadilla por la espalda al jugador contrario y el arbitro no dudará en sacarle tarjeta.



Por 5.000 puntos puedes comprar la acción llamada "Escorpión". Si pulsas R2+L2+■ o ● tu jugador levantará súbitamente la pierna hasta la altura de su cara. Sólo debes utilizar esta acción defensiva si el delantero rival intenta regatearte pasando la pelota por encima de la cabeza de tu defensa.



En el caso de que el delantero enemigo se quede solo y quieras arriesgarte a hacer salir al portero para que intente arrebatarle la pelota debes pulsar ▲. Pero cuidado porque puede hacerte un recorte que le deje la portería vacía.



REGATES Y OTRAS ACCIONES

Para intentar superar a la defensa rival necesitarás recurrir a la velocidad de tus jugadores, a sus habilidades técnicas o a ambas cosas. Ésta es la mejor manera de convertir a tus jugadores en ases del balón:

Para acelerar tus movimientos mantén apretado R1, lo que hará que corras más pero también provocará que pierdas más fácilmente el control del balón.



Cuando intentes desbordar por las bandas, cerca del área contraria, aparecerá cerca de tu jugador la señal L1. Si pulsas dicho botón de tu mando se producirá un *zoom* sobre la zona para que puedas regatear con más claridad a tu rival. No dudes en recurrir a esta ayuda siempre que puedas.





Pulsa L2 cuando tu jugador no esté en carrera para que pise el balón y lo proteja con su cuerpo. Esta acción es ideal cuando juegues con un único punta y le pases la pelota desde lejos: de esta manera mantendrás la posesión a la vez que darás tiempo a tu equipo a avanzar posiciones.



Por 5.000 puntos puedes comprar la acción llamada "Sobre la cabeza". Pulsa dos veces seguidas R2 para que tu jugador intente hacerle un sombrero al rival que le marque. No conviene abusar de este tipo de acciones porque los defensas contrarios no son tontos aunque si consigues realizar con éxito el regate tu delantero quedará en una inmejorable posición para marcar.



Por otros 5.000 puntos puedes adquirir la acción "Levantar con el talón". Pulsa dos veces seguidas L2 para que tu jugador pase la pelota por encima suyo con un taconazo. Como ya os hemos dicho antes, estas acciones tan "espectaculares" tienen su lado negativo, y es que los defensas se quedarán con ellas enseguida, y tendrás que observar como te quitan el balón continuamente.



Si te gastas los 5.000 puntos que vale la acción "Salto rana" podrás superar a los defensas que te rodeen dando un salto hacia delante con el balón sujeto entre los dos pies. El mexicano Blanco popularizó esta acción y pese a ser poco ortodoxa resulta muy efectiva si te encuentras rodeado y sin espacios.





ESTADO FÍSICO

En algunos partidos puede que notes que algunos jugadores tienen problemas para llegar a los balones o que no aciertan remates fáciles. Quizás no seas tú el culpable sino que se encuentran en un mal momento de forma.

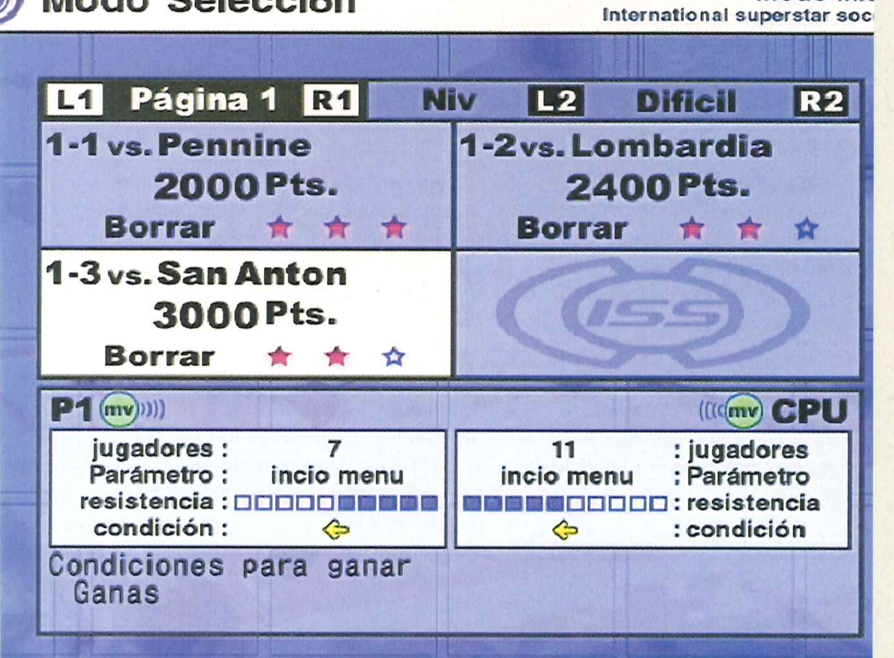
Si quieres ver el estado de tus jugadores tienes que ir a la opción "Cambiar Jugadores" dentro del menú que aparece cuando aprietas la pausa en cualquier momento del partido. Así, cuando se detenga el juego accederás a la pantalla de cambios. Pulsa una vez ■ para que junto al nombre de cada jugador aparezca una línea horizontal azul que indica el cansancio físico del deportista. Al principio del partido está llena pero según pasen los minutos esta barra irá disminuyendo. Si está muy vacía es el momento perfecto para hacer un cambio en el equipo o tendrás un hueco importante en ese puesto.

Si vuelves a pulsar ■ aparecerá junto a cada nombre una flecha que indica el tono físico general de los jugadores. Si la flecha está azul y hacia arriba quiere decir que dicho jugador está en un momento perfecto, en lo más alto de sus posibilidades como futbolista. Sin embargo, cuando más hacia abajo esté la flecha menos en forma está y, por lo tanto, jugará peor, se cansará antes y se lesionará con mayor facilidad.

Mientras la flecha esté verde (diagonal-arriba) o amarilla (horizontal) puede jugar un buen papel dentro del campo, pero si la ves naranja (diagonal-abajo) o roja (abajo) más vale que lo cambies por otro.







MODO MISIÓN

En esta curiosa modalidad tienes que superar una serie de retos bastante complicados pero que proporcionan una buena cantidad de puntos y alguna que otra sorpresa. Antes de lanzarte de cabeza a conseguir los objetivos indicados en cada reto más te valdría leer las siguientes líneas que seguro que te facilitarán mucho las cosas:
Para superar los retos se te da la posibilidad de elegir entre ocho equipos compuestos por jugadores bastante mediocres. Las cosas serían mucho más fáciles si contaras con jugadores de más calidad y esto es algo que puedes conseguir por unos cuantos puntos. Te recomendamos que consigas bastantes (por ejemplo, ganar la Copa Internacional te proporciona 8.000) y accedas a "Opciones" en la pantalla principal. Luego selecciona "Editar equipo" y



más tarde "Equipo original". Escoge al equipo que quieras mejorar y pulsa sobre "Cambiar jugadores". Por último elige en la lista de la izquierda al jugador del que quieras deshacerte y luego en la lista de la derecha al jugador que quieras comprar por el precio indicado en la parte central de la pantalla.



Cuando superes un reto en nivel fácil, normal y difícil el equipo contra el que has jugado pasará a formar parte de los equipos que puedes utilizar. Compruébalo pulsando L1 o R1 cuando tengas que seleccionar un club para jugar los retos. Piensa que estos equipos son en realidad clubs europeos que por motivos de derechos no aparecen con su nombre real y lo mismo ocurre con sus jugadores. Ahora que está en mejor disposición para afrontar los retos te explicamos cuál es la mejor manera para superarlos:

1-1 VS. PENNINE
Condiciones
Gana al equipo contrario con dos de tus jugadores expulsados.
Estrategia
Tan importante como que marques como mínimo un gol es no recibir ninguno, por eso fíjate bien en que los dos jugadores expulsados no sean defensas o cualquier ataque del equipo contrario finalizará con un gol a su favor. Te aconsejamos que antes de comenzar a jugar recoloques los jugadores de manera que no hayan muchas zonas sin cubrir y si es necesario sacrifica potencial ofensivo. Intenta provocar faltas cerca del área rival o llegar por las bandas para tener alguna ocasión de gol y en cuanto veas la oportunidad de marcar aprovéchala.
Premios
1.000 puntos en nivel fácil
1.500 puntos en nivel normal
2.000 puntos en nivel difícil

1-2 VS. LOMBARDIA
Condiciones
Gana al equipo contrario con tres de tus jugadores expulsados.
Estrategia
Si ya es complicado ganar un partido con sólo nueve jugadores imagínate con ocho... Deja a un único jugador en punta para que intente cazar algún balón cerca del área contraria y coloca al resto del equipo en posiciones defensivas y de contención. Aguanta como puedas con tu portería a cero y reza por llegar con claridad alguna vez al área rival. Las incursiones por la banda son la mejor manera de generar algo de peligro.
Premios
1.200 puntos en nivel fácil
1.800 puntos en nivel normal
2.400 puntos en nivel difícil

1-3 VS. SAN ANTON
Condiciones
Gana al equipo contrario con cuatro de tus jugadores expulsados.
Estrategia
Éste es uno de los retos más difíciles de superar ya que el rival te abruma aunque sólo sea por su número. Y eso sin contar que el equipo contrario es mejor que los anteriores. Recoloca a tus jugadores para montar una defensa más o menos consistente y en cuanto pilles el balón pásaselo al jugador más adelantado e intenta regatear lo más cerca posible del área rival. Con suerte conseguirás que te hagan falta y tendrás una oportunidad de marcar.
Premios
1.500 puntos en nivel fácil
2.250 puntos en nivel normal
3.000 puntos en nivel difícil

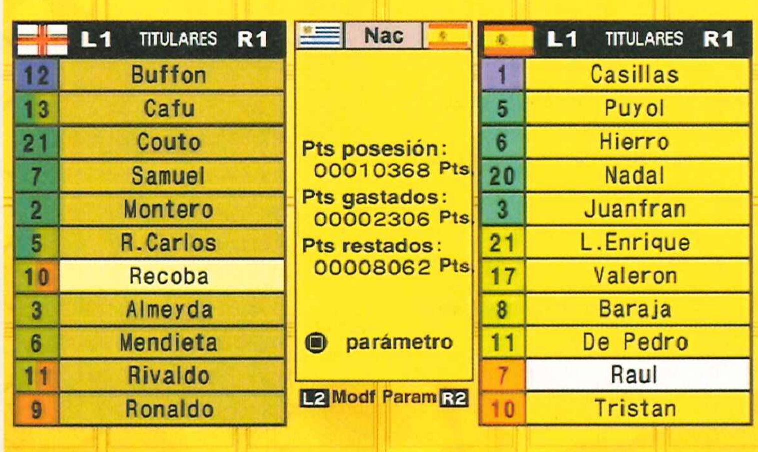
2-1 VS. ISAR
Condiciones
Gana al equipo contrario con tu equipo al completo.
Estrategia
Comparada con los retos anteriores esta misión está chupada. Tu equipo está al completo y en igualdad de condiciones frente al rival así que despliega tu mejor fútbol y vence sin compasión.





Premios
1.000 puntos en nivel fácil
1.500 puntos en nivel normal
2.000 puntos en nivel difícil

2-2 VS. MIDPORT
Condiciones
Gana al equipo contrario con uno de tus jugadores expulsado.
Estrategia
Con un jugador menos no debería resentirse mucho tu juego. Sacrifica a un delantero si juegas con dos o a un centrocampista ofensivo si juegas solo con uno. Realizar incursiones por las bandas es una de las maneras más sencillas de generar peligro así que no dudes en recurrir a este tipo de acciones.



Premios
1.200 puntos en nivel fácil
1.800 puntos en nivel normal
2.400 puntos en nivel difícil

2-3 VS. VATICAN
Condiciones
Gana al equipo contrario con dos de tus jugadores expulsados.
Estrategia
Este reto es exactamente igual al 1-1 contra Pennine con la diferencia de que Vatican es algo mejor. Pero si has superado las misiones anteriores seguro que sabrás qué es lo que tienes que hacer para ganar.
Premios
1.500 puntos en nivel fácil
2.250 puntos en nivel normal
3.000 puntos en nivel difícil

3-1 VS. ISAR
Condiciones
Gana al equipo contrario y marca un gol tras un centro.
Estrategia
Si nos hiciste caso y practicaste los centros por las bandas esta misión no supondrá ningún problema. Necesitas ganar y que al menos uno de los goles sea fruto de un cabezazo o remate con el pie de un balón que provenga de un centro. Si marcas de un saque de esquina también superarás la prueba.
Premios
1.000 puntos en nivel fácil
1.500 puntos en nivel normal
2.000 puntos en nivel difícil

3-2 VS. RHEIN
Condiciones
Gana al equipo contrario y marca un gol desde fuera del área.
Estrategia
Esta prueba es bastante difícil ya que aparte de ganar tienes que marcar como mínimo un gol con un chute desde fuera del área. Los porteros rivales suelen atajar o despejar este tipo de disparos a menos que vayan muy bien colocados, pegados a los postes o largueros. Una manera adicional de superar esta misión consistiría en marcar de falta directa.
Premios
1.200 puntos en nivel fácil
1.800 puntos en nivel normal
2.400 puntos en nivel difícil



3-3 VS. BEAUJOLAIS
Condiciones
Gana al equipo contrario y marca un gol de falta directa.
Estrategia
Esta podría ser la prueba más fácil de todas si frente a ti no tuvieses al equipo más limpio y al árbitro menos riguroso. Conseguir que te piten una falta a favor cerca del área rival es toda una odisea pero, si lo logras, marcar está chupado: dispara raso apuntando a la zona de la portería cubierta por la barrera y el balón pasará por en medio para acabar alojado al fondo de la portería.
Premios
1.500 puntos en nivel fácil
2.250 puntos en nivel normal
3.000 puntos en nivel difícil

4-1 VS. CATALUNA
Condiciones
Gana al equipo contrario con tu equipo menguado técnicamente, cansado y en baja forma física.
Estrategia
Esta misión es mucho más complicada de lo que parece a simple vista. Todos los parámetros de tus jugadores están al 2,5 mientras que el de los rivales está al máximo, es decir a 10. Además, tu equipo se encuentra totalmente agotado y en una forma física lamentable mientras que el equipo contrario está pletórico y desborda energía. Todo esto quiere decir que ninguno de tus jugadores superará a los contrarios en velocidad y que cualquier encontronazo acabará con tu jugador por los suelos. Para intentar compensar algo tanta desigualdad intenta comprar a jugadores con muchas habilidades y tras algunos intentos puede que ganes el partido.
Premios
1.000 puntos en nivel fácil
1.500 puntos en nivel normal
2.000 puntos en nivel difícil

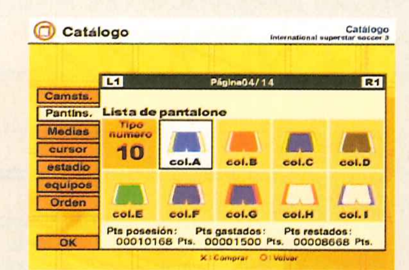
4-2 VS. PICARDIE
Condiciones
Gana al equipo contrario con tu equipo menguado técnicamente, cansado y en baja forma física.
Estrategia
La situación es casi idéntica a la anterior con la única diferencia de que el equipo contrario es algo mejor. No existe una fórmula magistral para ganar este partido así que practica mucho, ten paciencia y mucha, mucha suerte.
Premios
1.200 puntos en nivel fácil
1.800 puntos en nivel normal
2.400 puntos en nivel difícil

4-3 VS. IBERIAN

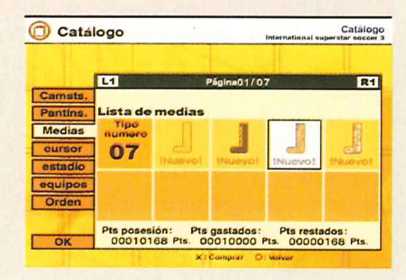
Condiciones
Gana al equipo contrario con tu equipo menguado técnicamente, cansado y en baja forma física.
Estrategia
Iberian es más peligroso que Cataluna y Picardie por lo que te costará aún más superar este reto. No es nada fácil pero si consigues desarrollar una buena estrategia que te sirva en las anteriores misiones no dudes en ponerla en práctica en este partido.
Premios
1.500 puntos en nivel fácil
2.250 puntos en nivel normal
3.000 puntos en nivel difícil

EL CATÁLOGO

Los puntos que consigas en el modo Misión o ganando partidos y competiciones te resultarán muy útiles para comprar jugadores tal y como te explicamos con anterioridad. Pero también puedes darle otro uso ya que la opción "Catálogo" de la pantalla principal te permite adquirir uniformes y movimientos especiales entre otras cosas:
Camisetas, pantalones y medias
Como su propio nombre indica puedes adquirir estas prendas tanto para los jugadores de campo como para los porteros. Más tarde selecciona "Opciones", "Editar Equipo", "Equipo Original" y escoge el equipo que del que desees modificar su uniforme. Pulsa sobre "Editar Uniforme" y así podrás vestir a los jugadores con las prendas que hayas comprado.

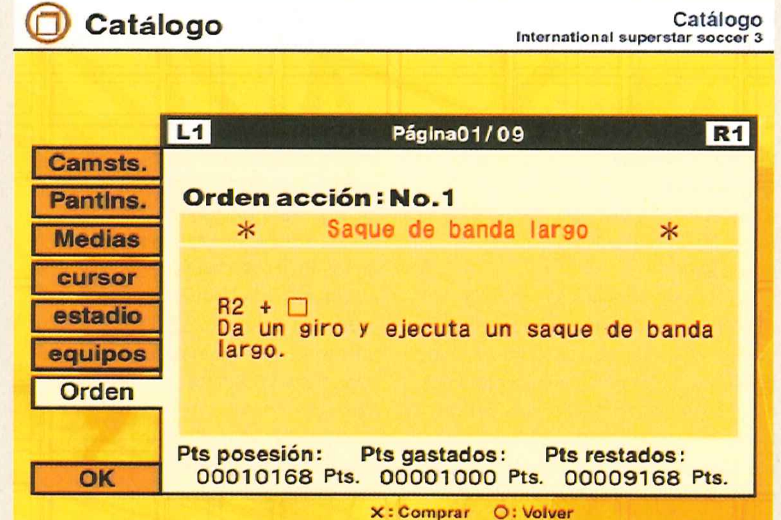


Cursor
Tras comprarlo pulsa simultáneamente L2 y R2 cuando estés en pausa para activar esta opción.
Estadio
Puedes comprar diversas partes de un estadio para luego otorgarle el aspecto deseado y jugar en él partidos amistosos. Las distintas partes se



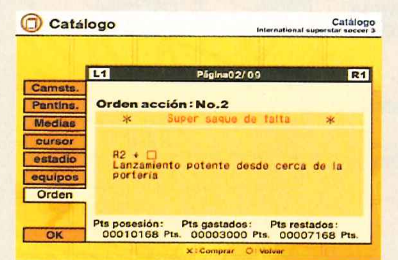
dividen en las siguientes categorías: asientos, tejados, vallas, focos, carteles de neón, obras de arte, aficiones, hierbas y campos.
Equipos especiales
Como es evidente puedes adquirir estos equipos tras cumplir diversas condiciones y objetivos en los diferentes tipos de competición.
Orden





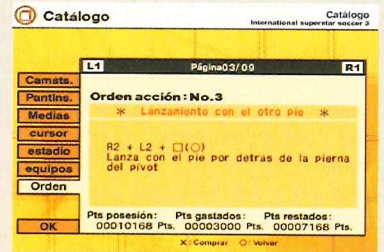
Este tipo de adquisiciones son las más interesantes ya que te permiten realizar regates espectaculares y otro tipo de acciones también vistosas. Te las detallamos a continuación:

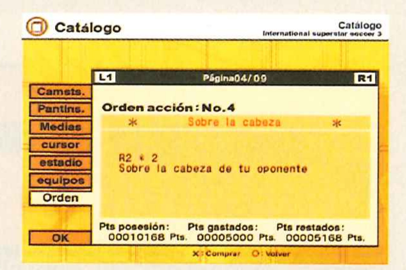
Acción nº 1: Saque de banda largo
Combinación: R2+■
Descripción: Da un giro largo y ejecuta un saque de banda largo.
Precio: 1.000 puntos



Acción nº 2: Super saque de falta
Combinación: R2+■
Descripción: Lanzamiento potente desde cerca de la portería.
Precio: 3.000 puntos

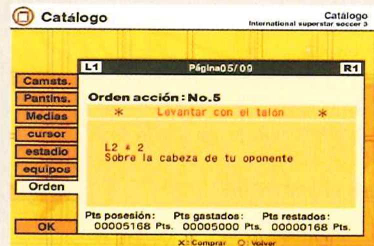
Acción nº 3: Lanzamiento con el otro pie
Combinación: R2+L2+■ o R2+L2+ ●





Descripción: Lanza con el pie por detrás de la pierna de apoyo.
Precio: 3.000 puntos

Acción nº 4: Sobre la cabeza
Combinación: R2, R2
Descripción: Eleva el balón sobre la cabeza de tu oponente.
Precio: 5.000 puntos



Acción nº 5: Levantar con el talón
Combinación: L2, L2
Descripción: Eleva el balón sobre la cabeza de tu oponente con un taconazo.
Precio: 5.000 puntos

Acción nº 6: Salto Rana
Combinación: R2 + ▲
Descripción: Salta sujetando el balón entre tus pies.
Precio: 5.000 puntos



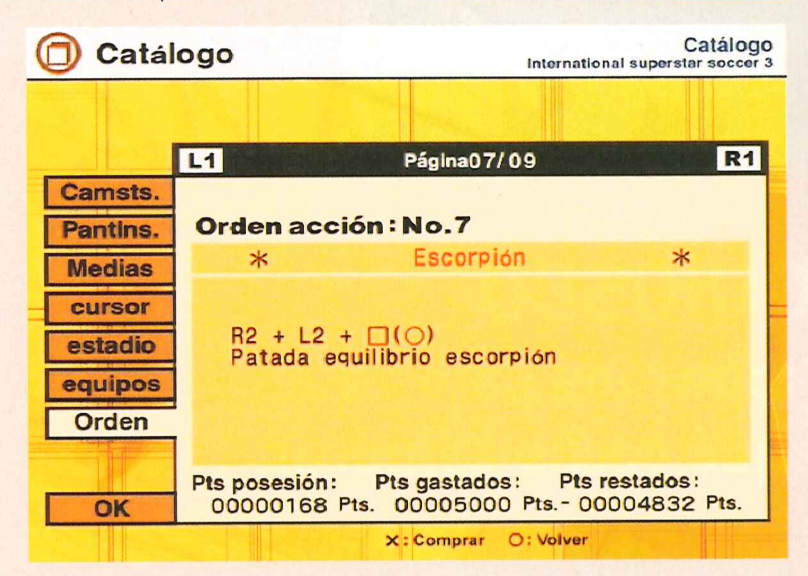
Acción nº 7: Escorpión
Combinación: R2+L2+■ o R2+L2+ ●
Descripción: Patada equilibrio escorpión.
Precio: 5.000 puntos



Orden secreta nº 1: Equipo Allstar
Combinación: ↓, →, ↑, ←, ✖, ●, ▲, ■, SELECT+START
Nota: Introduce la combinación en la pantalla de título. Sólo se puede utilizar este equipo en partidos amistosos.
Precio: 5.000 puntos



Orden secreta nº 2: Equipo Leyenda
Combinación: ✖, ■, ▲, ●, ↓, ←, ↑, →, SELECT+START
Nota: Introduce la combinación en la pantalla de título. Sólo se puede utilizar este equipo en partidos amistosos.
Precio: 5.000 puntos



LAS MEJORES INVERSIONES

Una de las mejores formas de invertir los puntos ganados en *ISS 3* es en la compra de jugadores para reforzar convenientemente tu equipo. Por si quieres convertirte en el nuevo Florentino Pérez y formar un grupo imbatible, te indicamos cuáles son esos futbolistas que pueden marcar la diferencia sobre el campo...

RIVALDO
Nacionalidad: Brasileño
Puesto: Ariete
Técnicas: Regate +/Amago/Jug. Téc/Pase Largo/Bloqueo/Tiros medios/Chilena/Globos/Pase Prec./Tiro directo

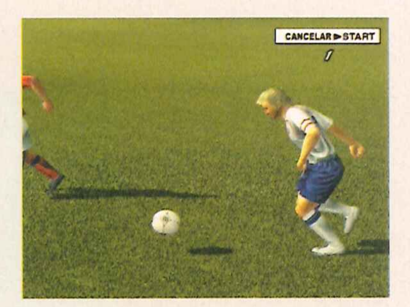


ZIDANE
Nacionalidad: Francés
Puesto: Medio atacante
Técnicas: Regate +/Amago/Jug. Téc./Centrar/Bloqueo/Tiros medios /Juego sucio/Pase prec./Tiro directo /Visión amplia



BECKHAM
Nacionalidad: Inglés
Puesto: Extremo medio
Técnicas: Regate/Jug. Téc/Pase largo /Bloqueo/Tiros medios/Globos Presión: Bien/Visión amplia

RAÚL
Nacionalidad: Español
Puesto: Ariete





Técnicas: Regate +/Amago/Jug. Téc. /Bloqueo/Tiros medios/Volea/ Demonio/Desmesura/Tiro directo

TOTTI
Nacionalidad: Italiano
Puesto: Ariete
Técnicas: Regate +/Amago/Jug. Téc./Bloqueo/Tiros medios/Globos /Volea/Cond. F. Mala/ Presión: Bien

KAHN
Nacionalidad: Alemán
Puesto: Portero
Técnicas: Balones altos/Duelo (Port.) /Desmesura/Cond. F. Buena/Concentr. +/Superportero/ Advers: Bueno



